7/2001 9. Jahrgang / Ausgabe 93 CYBERMEDIA S 52,- / sfr 6,50 / lfr 158 / bfr 158 / Lit 9000 / Pta 750 / hfl 8,25 DM 6,50

MAN!AC

PS ONE • PS2 • NINTENDO 64 • DREAMCAST

Pikmin



Miyamotos neuer Geniestreich

NAUGHTY-DOG-EPOS

Jak & Daxter



Grenzenloser Jump'n'Run-Spaß

EXKLUSIV FÜR XBOX

Airforce Delta



Furioser Luftkampf in High-Tech-Optik

Alone in the Dark 4



XXL-Test & Lösung zum Horror-Highlight



SHOWDOWN IN L.A.

GRÖSSENWAHN

E3 2001: Gamecube, Xbox & PS2 im Spieleparadies





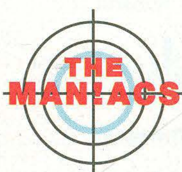
TOUCH THE FUTURE

"Berühre die Zukunft" – das Motto der diesjährigen E3 klingt zwar wie ein platter PR-Spruch, wie sich aber vom 17. bis zum 19. Mai herausstellte, ist an dem Satz viel Wahres dran. Die größte Spielemesse der Welt, über die wir trotz übergroßem Termindruck noch auf knapp 20 Seiten in dieser MAN!AC-Ausgabe berichten, war dieses Jahr wirklich spannend wie nie. Die drei Hauptakteure am Konsolenmarkt der Zukunft verschossen einiges an Pulver, um sich den Weg in die Herzen des Fachpublikums und die Geldbeutel der Kunden zu bahnen. Nintendo ließ zum ersten Mal an diverse Gamecube-Titel Hand anlegen, Microsoft präsentierte ein umfassendes Xbox-Line-Up und Sony setzte den PS2-Zug mächtig unter Dampf. Doch während die Giganten der Branche in Hoffnung auf eine einträgliche Zukunft eine Marketing-Million um die andere in protzige Stände und feucht-fröhliche Feten investierten, merkte man den Drittentwicklern an, dass sie mit der nackten Realität der Gegenwart zu kämpfen haben. So verzogen sich diverse Hersteller wie Acclaim oder Codemasters in kleine Konferenzräume, Sega sparte sich die Kosten für Gratis-Kaffee und umfangreiches Pressematerial, und ließ nur ausgewähltes VIP-Publikum einen Blick auf ihre Xbox-, Gamecube- und PS2-Projekte werfen. Dennoch haben wir an den drei Tagen nichts unversucht gelassen, alles Wichtige zu Gesicht zu bekommen – ab Seite 34 dürft Ihr in die schöne neue Welt des Videospiels eintauchen, und in der nächsten Ausgabe gibt's noch einen Nachschlag.



Metroid Prime (Retro Studios, 2001)

Weniger rosig als für den vielseitig interessierten Zocker sieht's für hartgesottene Dreamcast-Fans aus. Die 128-Bit-Konsole verabschiedet sich im rasanten Tempo aus der Konsolen-Fauna: Laufende Dritthersteller-Projekte werden eingestellt (zuletzt Team 17s "Stunt GP"), neue nicht mehr begonnen und wegen einschneidender Sparmaßnahmen sieht es besonders für die Sega-Filialen in Europa bzw. Deutschland zappenduster aus – ein Ende jedweden Supports der Dreamcast-Kunden rückt in greifbare Nähe. Nichtsdestotrotz haben wir noch Themen rund um die Sega-Konsole an Land gezogen ("Evil Twin", "Bleemcast", "PSO Version 2"), und wir werden uns auch weiterhin mit dem System beschäftigen – vielleicht leben Totgesagte wirklich mal länger (zumindest im Multiformat-Magazin-Bereich tun sie das ja...).



Preisfrage: **Ihr habt es sicher schon festgestellt, die MAN!AC hat mit dieser Ausgabe einen Kiosk-Preis von 6,50 Mark. Nach acht langen Jahren ohne Erhöhung müssen wir uns den gestiegenen Produktionskosten beugen und 60 Pfennige mehr von Euch verlangen. Wir bitten um Verständnis und hoffen, dass die MAN!AC in Euren Augen immer noch ihr Geld wert ist. Und dass wir alles dafür tun, unser Magazin in Zukunft noch lesens- und geldwerter zu machen, ist versprochen.**



INHALT

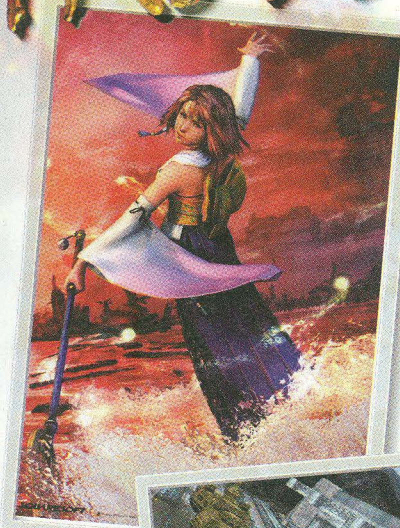


Die Entscheidung? Welche Firmen auf der E3 2001 das Rennen gemacht haben, lest Ihr ab Seite 34

Brillante Rennspielkost auf der PS2: "Gran Turismo A-spec" ab Seite 10



MANIAC PRESENTS



"Final Fantasy 10": Ab Seite 20 entführen wir Euch in die atemberaubend schönen Echtzeit-Landschaften des neuesten Square-Rollenspiels.



Exklusive Flugaction auf der Xbox: Mehr zu "Airforce Delta Storm" ab Seite 18



Willkommen im Teletubbie-Land? Alles über Miyamotos innovativen Gamecube-Titel "Pikmin" ab Seite 6

NEWS

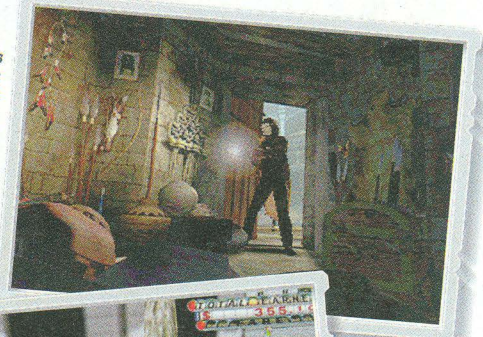
FEATURE

TIPPS & TRICKS

RUBRIKEN

PAL-TESTS

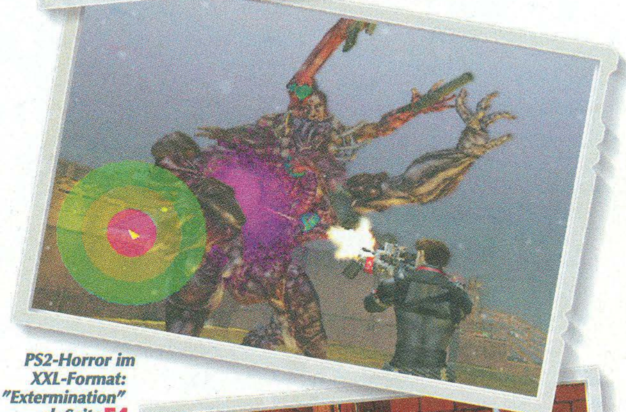
IMPORT-TESTS



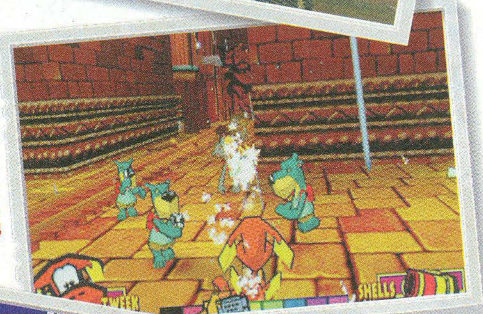
*Besser als "Silent Hill"?: "Alone in the Dark: The New Nightmare" im XXL-Test ab Seite **50***



*Einsteigen bitte: Wie gut ist die PS2-Umsetzung von "Crazy Taxi"? Auf Seite **60** erfahrt Ihr mehr.*



*PS2-Horror im XXL-Format: "Extermination" ab Seite **54***



*Knallharter Comic-Shooter: "Fur Fighters: Viggo's Revenge" für PS2 ab Seite **74***



*PS2-Echtzeit-Strategie mit atemberaubender Präsentation: "Ring of Red" ab Seite **66***



*Ingenieure aufgepasst: Mit "Coaster Works" baut Ihr Eure eigene Achterbahn, ab Seite **46***

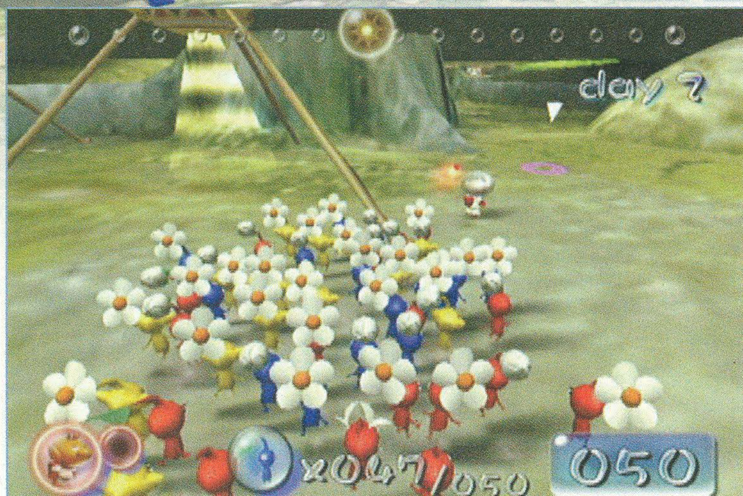




Eine Frage der Taktik: Die Einzelteile des Ufos werden von besonders widerstandsfähigen Alien-Fieslingen bewacht, ein direkter Angriff hilft da nicht weiter.

Zwergenaufs

Sie sind knuddelig und leben im Gemüsebeet. Die neueste Schöpfung des Mario-Erfinders eroberte die Herzen der E3-Besucher im Sturm.



Truppentaktik leicht gemacht: Haltet Ihr die A-Taste gedrückt, vergrößert sich der Cursor-Radius – so könnt Ihr Dutzende Pikmin auf einen Streich markieren.

Alle Jubeljahre wieder: Steht eine neue Nintendo-Konsole ins Haus, blickt die internationale Zockerzunft erwartungsvoll gen Osten. Was leistet das heißbegehrte Stück Hightech-Elektronik in der Praxis? Und noch wichtiger: Welche virtuellen Innovation lässt sich Nintendos Haus- und Hof-Designer Shigeru Miyamoto wohl diesmal einfallen, um seinem exzellenten Ruf gerecht zu werden? Bezüglich des Gamecube wurde das Flehen der Fans auf der diesjährigen E3 erhört. Im Rahmen der Nintendo-Pressekonferenz stellte der Meister höchstselbst sein 128-Bit-Werk "Pikmin" der Weltöffentlichkeit vor.

Wer allerdings ein Miyamoto-typisches Jump'n'Run oder Action-Adventure erwartete, wurde auf den ersten Blick enttäuscht: "Pikmin" ist völlig anders und trägt dennoch die unverkennbare Handschrift des Spielspaß-Königs. Ein kleiner Außerirdischer wird durch eine unfreiwillige Kometenkollision zur Notlandung auf der Erde gezwungen. Dummerweise wurden bei dem tragischen Unfall wichtige Einzelteile seines Ufo-Motors über den gesamten Planeten verstreut und gleich von einer Bande extraterrestrischer Ganoven in Beschlag genommen. Doch der Knuddel-Alien hat Glück: Bei seinen ersten vorsichtigen Schritten auf der unbekannten Welt fallen ihm eine Reihe merkwürdige, locker im Erdreich steckende Wurzeln auf. Ohne zu zögern zieht der Bruchpilot die unbekannte Spezies aus dem Humus und blickt darauf einer drolligen Bande rübenähnlicher Pflanzenwesen in die Glubschaugen. Ob diese einfach hilfsbereit oder schlicht dumm sind, ist schwer zu sagen, jedenfalls schließen sich die neuen Freunde flugs dem Alien an.

Das Spielprinzip ist schnell erklärt: Mit den Pikmin im Schlepptau durchforstet Ihr von der Basisstation ausgehend Level für Level nach den begehrten Maschinenteilen. Auf dem Weg zum Ziel stellen sich Euch natürlich allerlei Hindernisse in den Weg. Hier kommen die Pikmin ins Spiel: Stoßt Ihr beispielsweise auf ein bösartiges Insekt, wird dieses zunächst mit einem Cursor markiert. Auf Knopfdruck schleudert Ihr ihm dann so viele Pikmin wie nötig entgegen – ohne Rücksicht auf Verluste stürzen sich die Winzlinge in die Schlacht. Anschließend schleppen die eifrigen Helferlein die Beute zurück zur Basis. Via Transformator werden dort die Insektenkadaver in neue Pikmin verwandelt, die sich sogleich Eurem Befehl unterstellen. Nach und nach wächst Eure Rübenarmee, mit einer ganzen Hundertschaft legt Ihr Euch auch mit Riesenspinnen oder Gigant-





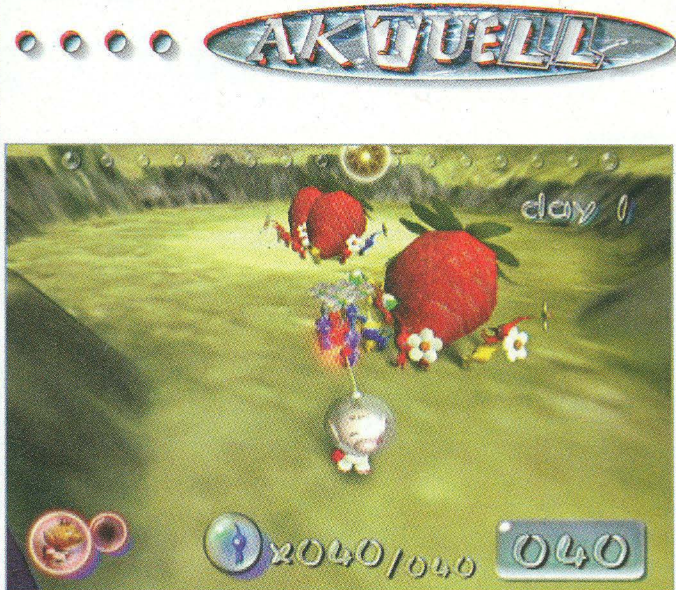
Greift Ihr frontal an, wandern die Pikmin in den gierigen Schlund des Riesenkäfers – das Kuchendiagramm gibt dessen verbleibende Energie an.



Eine Mission je Tag: Senkt sich die Sonne (Zeitstrahl oben solltet Ihr Eure Kleinen für den nächsten Einsatz sammeln



Bunte Bande: In der finalen Version werden die Pikmin je nach Farbe über spezielle Fähigkeiten verfügen.



Fleißig wie die Heinzelmännchen: Je mehr Pikmin Ihr zum Schleppen eines Objektes abstellt, desto schneller gelangt es in Eure Basisstation.

tand

käfern an. Doch nicht nur erlegte Bösewichte sorgen für Truppennachwuchs: In den Weiten des Gartens liegen bezifferte Brutpillen herum, die Nummer gibt an, wieviele Pikmin nötig sind, die Geburtszelle ins Hauptquartier zu schleppen. Ob Ihr einen Käfer bekämpfen, eine Pille tansportieren oder einen hinderlichen Felsen aus dem Weg rücken wollt - die Vorgehensweise ist immer die gleiche: Markiert den betreffenden Gegenstand und schleudert die erforderliche Zahl Pikmins drauf. Welche Aufgabe gerade zu erledigen ist, erkennt das wandelnde Gemüse von selbst.

Besonders die einfache Steuerung macht den großen Reiz von "Pikmin" aus: Ohne jeglichen Menüballast könnt Ihr intuitiv und gleichzeitig taktisch komplex in die Weiten des Gartens vorstoßen. Mit wenigen Tastenmanövern zieht Ihr eine Pikmin-Legion zusammen und lasst sie z.B. gegen einen gefräßigen Monsterkäfer antreten, während eine weitere Einheit gerade eine Brutkapsel gen Hauptquartier schleppt und die dritte Truppe eine Steinmauer einreißt.

Optisch offenbart Miyamotos neuester Streich erst auf den zweiten Blick seine Klasse – dann aber richtig: Stufenlos dreht und zoomt Ihr die Kamera über detaillierte Blumenbeete oder Grasflächen, deren Texturen in ihrer Feinheit und Farbwahl fast fotorealistisch wirken. Ähnlich beeindruckend sind die Figuren: Durch unzählige Animationsphasen ist jede Aktion der winzigen Pikmin so liebevoll in Szene gesetzt, dass der klassische Nintendo-Knuddelcharme auch in High-Res-Optik rüberkommt. Auf der E3 sorgte das ungewöhnliche Echtzeit-Strategie-Konzept für mächtigen Wirbel. Als Starttitel für Japan ist "Pikmin" allerdings nicht geplant, die Veröffentlichung ist erst auf Dezember datiert. *cg*

L-TASTE: Mit dem linken Schulter-Knopf dreht Ihr die Kamera stufenweise um die eigene (Alien-) Achse.

ANALOG-STICK: Hiermit steuert Ihr den Helden sowie den Cursor durch die Welten. In Kombination mit der linken Schultertaste könnt Ihr zudem die Kamera stufenlos rotieren lassen.

Z-TRIGGER: Die Alternative – der schmale Digital-Trigger übernimmt die gleichen Funktionen wie die B-Taste.

R-TASTE: Obwohl analog, zoomt der Schulterknopf nur stufenweise von totaler Fernsicht bis zur extremen Nahperspektive.

Y-TASTE: Dieser Knopf ruft das obligatorische Übersichtsmenü auf. Wieviele Pikmin befinden sich in den Transformatoren usw.

X-TASTE: Mit dem nierenförmigen Knopf löst Ihr eine Einheit auf.

A-TASTE: Euer Alien ruft zum Appell. Auf ein Trillerpfeifen-Signal ziehen sich alle im Cursor-Radius befindlichen Pikmin zu einer Einheit zusammen und marschieren Eurem Helden im Gleichschritt hinterher.

B-TASTE: Auf Knopfdruck schleudert Ihr beliebig viele Pikmin auf das per Cursor markierte Ziel. Aufgaben wie Käfer-Attacke oder Pillen-Schleppen führen die Rübenjungs automatisch aus.

C-STICK: Der Stick ersetzt die C-Tasten des N64-Pads. Hiermit steuert Ihr eine Pikmin-Einheit.

NINTENDO GAMECUBE

Pad-Check konkret

Neben Ergonomie und Griffigkeit war Nintendo beim Design des Gamecube-Controllers auch eine intuitive Erreichbarkeit aller Bedienelemente wichtig. Ein sinnvoller Ansatz, der sich beim Praxis-Test bestätigte: Nach extrem kurzer Eingewöhnung steuert Ihr den Alien routiniert, ohne einmal aufs Pad schielen zu müssen. Dies liegt vor allem an den ungewöhnlichen, aber Fingerfreundlichen Tastenformen.



Die Transformatoren im Hintergrund wandeln erlegte Insekten oder Brutpillen in Nachwuchs um. Überschüssige Pikmin könnt Ihr auch an Bord in Sicherheit beamen.

PIKMIN

GENRE	STRATEGIESPIEL
HERSTELLER	NINTENDO
D-RELEASE	2002

Miyamoto auf Abwegen: Erfrischend ungewöhnlicher Cocktail aus Echtzeittaktik und Aufzucht-Sim – dank detailverliebter Knuddeloptik und simpel-genialer Steuerung das Überraschungs-Highlight der E3.

Bandicoots Erben

Crash ist für sie Vergangenheit – Naughty Dog, die geistigen Väter der Beutelratte, enthüllten auf der E3 ihr PS2-Debüt.

Gesprächig: Die Bewohner von Jak und Daxters Heimatdorf stehen Euch jederzeit mit Rat und Tat zur Seite.

Rauschende Wasserfälle & ziehende Vogelschwärme: Liebevolle Hintergrunddetails hauchen der Inselwelt virtuelle Lebendigkeit ein.

Die Zeit der einsamen Helden scheint sich im Jump'n'Run-Genre langsam aber sicher gen Ende zu neigen. Keine schweigsamen Einzelgänger mehr, die im Alleingang durch ausladende Phantasiewelten hüpfen. Teamarbeit lautet das Motto der 128-Bit-Generation. Entsprechend gab es auf der diesjährigen E3 kaum einen Titel aus dem Hüpf/Action-Adventure-Bereich, in dem nicht zwischen unterschiedlichen Charakteren hin und her geschalten werden darf, Euer Held je nach Hindernis in eine andere Erscheinungsform morpht oder Ihr mit einen hilfreichen, nicht steuerbaren Kompanion durch die Pampa stapft. Letzterem 'Buddy'-Prinzip nimmt sich Entwickler Naughty Dog in seinem neuesten Hüpf-Abenteuer an. Nach dem Publisher-Wechsel von Universal zu Sony (bei dem die zugkräftige "Crash Bandicoot"-Lizenz beim alten Vertragspartner zurückblieb) stellten die amerikanischen Programmier-Profis im sonnigen Los Angeles erstmals ihren 128-Bit-Einstand vor. "Jak and Daxter" heißt das dynamische Duo und ein ungleicheres Pärchen hätten sich wohl selbst die Cartoon-Comedy-Experten von Disney nicht ausdenken können. Jak, ein heißsporniger Jüngling mit krausem Haar und rekordverdächtig langen Ohren, hat hauptsächlich Abenteuer und Ruhm in seinem struppigen Kopf. Durchtrainiert bis in die Fingerspitzen springt der Link-Verschnitt behände über gähnende Schluchten oder zieht sich kinderleicht an meterhohen Felsvorsprüngen hoch.

Beim Feind besonders gefürchtet sind seine umfangreichen Martial-Arts-Fähigkeiten: Ob Sprungattacke oder Roundhouse-Kick – fährt Jak seine Klauen aus, sind bei den Bösewichten Kopfschmerzen und blaue Flecken an der Tagesordnung. Ganz anders dagegen sein bester Kumpel Daxter: Der vorlaute Wiesel-Verschnitt macht es sich am liebsten auf Jaks Schulter bequem und beobachtet das wilde Treiben aus erhöhter Perspektive. Seine Zurückhaltung bei handfesten Auseinandersetzungen hindert ihn aller-

Phänomenale Weitsicht: Das gigantische Inselparadies lockt mit zahllosen Geheimnissen und abwechslungsreichen Landstrichen.

Köpfchen-lastig: Wie bei "Mario 64" halten sich Geschicklichkeits- und Rätselelemente die Waage.

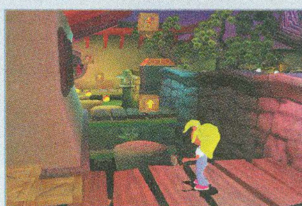
Crash auf Abwegen

Nicht mehr Sony-exklusiv: Neben der PS2-Fassung wird's vom vierten "Crash" auch eine Xbox-Umsetzung geben.

TROTZ NAUGHTY DOGS Weggang von Ex-Publisher Universal ist die populäre PSone-Beutelratte nicht vom Aussterben bedroht. Nach Abenteuern als Renn- ("Crash Team Racing") oder Mini-Spiel-Held bereitet sich Wirbelwind Crash momentan auf seinen nächsten Jump'n'Run-Auftritt vor. Lizenzhalter Universal Interactive übertrug die verantwortungsvolle Aufgabe dem englischen Entwickler Traveller's Tales, der bereits in der Vergangenheit mit Titeln wie "Muppet Monster Adventure" oder "Toy Story 2" ein Händchen für hochwertige Knuddelkost bewies. "The Wrath of Cortex" heißt die vierte klassische "Crash Bandicoot"-Episode , die sich vom Spielablauf eng an das Vorgänger-Trio auf Sonys 32-Bit-Konsole hält. An die 30 abwechselnd horizontal und dreidimensional scrollende Level gilt es in der Rolle des Rotschopfs zu meistern. Zwischendurch jagt Ihr per Schneemobil frostige Abhänge hinab oder liefert Euch am Steuer einer antiquierten Flugmaschine heiße Feuergefechte mit Cortex' Schergen. Erstmals dürft Ihr nun auch mit Crashs kleiner Schwester Coco über die wie immer vorgegebenen Pfade springen.

Optisch wie spielerisch liegt Traveller's Tales erstes PS2-Crash mit kunterbunter, fehlerfreier Grafik sowie dem klassischen Spielablauf ganz auf der Linie des PSone-Trios.

Tollkühner Flieger in irrer Kiste: Erneut ist Crash nicht nur per Pedes, sondern auch in allerlei Fluggeräten unterwegs.



Kleine Schwester: Erstmals werdet Ihr einige Abschnitte in der Rolle von Coco Bandicoot bestreiten (alle Bilder PS2).





Der Hügel der roten Teufelsechsen: Jeder Teil der Insel wird von anderen Monstern bewohnt.



Flucht mit Hirn: Simples Davonlaufen klappt selten – dank ihrer hohen künstlichen Intelligenz folgen Euch die Ungetüme über weite Strecken.



Süßes Mädchen: Die Tochter des weisen Gol Acheron hilft ihrem Daddy bei der Erforschung der tückischen 'Dark-Echo'-Substanz – ob sich zwischen ihr und Jak wohl was anbahnt?



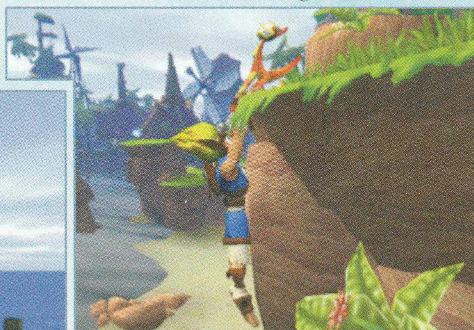
Keine Ladepausen: Dank optimaler Streaming-Technik gehen die Abschnitte fließend und ohne Wartezeiten ineinander über.

dings nicht daran, anschließend die Siegeslorbeeren für sich zu beanspruchen. Daxter hat immer einen schlauen Spruch auf Lager und sorgt mit seiner tollpatschigen Art für beste Slapstick-Unterhaltung am laufenden Band.

Freiwillig steckt Daxter allerdings nicht in seiner Nagerhaut: Während einem seiner Streifzüge über die tropische Heimatinsel kam Jaks Sandkastenkumpel in Berührung mit einer ebenso geheimnisvollen wie gefährlichen, uralten Substanz, genannt Dark Echo. Als tragische Folge fristet Daxter seitdem ein Dasein als Wiesel. Selbst dem Dorfältesten ist kein Gegenmittel bekannt, dennoch ist nicht alle Hoffnung verloren: Irgendwo weit, weit im Norden soll es einen weisen Alchemisten namens Gol Acheron geben, der seine Studien der Erforschung des Dark Echo gewidmet hat. Ohne zu zögern begibt sich das ungleiche Gespann auf die gefahrvolle Reise durch die Weiten des Eilands.

Wer aufgrund von Naughty Dogs bisherigen Genre-Arbeiten nun auf ein geradliniges Jump'n'Run-Abenteuer in "Crash Bandicoot"-Tradition spekuliert, liegt falsch. Dank frischer Charaktere und einer neuen, leistungsstarken 128-Bit-Hardware als Plattform, warfen die Amis ihre Altlasten gleich komplett über Bord. Keine vorgegebenen Hüpfpfade, sondern eine völlig offene, riesige 3D-Welt mit unzähligen Monstern und Geheimnissen wartet darauf, erforscht zu werden. Von Daxters und Jaks Heimatdorf aus habt Ihr die freie Wahl, wohin die Expedition führen soll. Und zu erforschen gibt es allerhand: Ein märchenhafter Nachtwald, schier endlose Sandstrände, eine verschneite Gebirgsregion oder eine unwirtlich heiße Wüstengegend wollen besucht werden. Das besondere daran ist, dass die einzelnen Abschnitte nicht in klassischer Level-Tradition voneinander getrennt sind, sondern wie im echten Leben fließend – ohne Ladepausen oder Zwischenbildschirme – ineinander übergehen. Naughty Dogs brillante Streaming-Technik macht den Eindruck einer gigantischen, zusammenhängenden Welt perfekt. Gekrönt wird dieser enorme technische Fortschritt durch die gegenüber vergleichbaren Spielen phänomenale Optik: Abwechslungsreiche Texturen, ruckelfreies Scrolling und die atemberaubende Weitsicht machen die Inselerkundung zu einem grafischen Hochgenuss.

Zwei Jahre Entwicklungszeit stecken bereits in "Jak and Daxter – The Precursor Legacy"; die auf der E3 vorgestellte Version war laut Herstellerangaben zu 60 Prozent fertig. So dürfen denn auch die Amerikaner ab Winter in die Rolle des drolligen Duos schlüpfen, uns bleibt das Vergnügen bis 2002 vorenthalten. *cg*



Daxters abgefahrene Animationen und coole Sprüche sind immer für einen Lacher gut

Spätzünder

Gegründet unter dem ursprünglichen Firmennamen JAM Software hat "Jak and Daxter"-Entwickler Naughty Dog bereits 15 Jahre Business-Erfahrung auf dem Buckel. Ihr Apple-2-Debüt "Ski Crazed", ein mäßig spannendes Abfahrtsrennen, zog trotz schwacher Produktqualität die Aufmerksamkeit des Publishers Electronic Arts auf das junge Team um Firmengründer Jason Rubin. Mit Heimcomputer- und Konsolentiteln (z.B "Rings of Power", Mega Drive) ernteten die inzwischen in Naughty Dog umbenannten Amis weitere Lorbeeren, 1994 gelang ihnen der große Wurf: Ein Vertrag über drei Spiele für Universal Interactive Studios brachte mit "Crash Bandicoot" eines der populärsten PSone-Markenzeichen hervor. Im Januar diesen Jahres nahm Sony die talentierten Jungs in ihre Riege der First-Party-Entwickler auf. "Jak and Daxter – The Percursor Legacy" ist das erste Ergebnis dieser Zusammenarbeit.

JAK AND DAXTER

PS2

GENRE	JUMP'N'RUN
HERSTELLER	SONY
D-RELEASE	2002

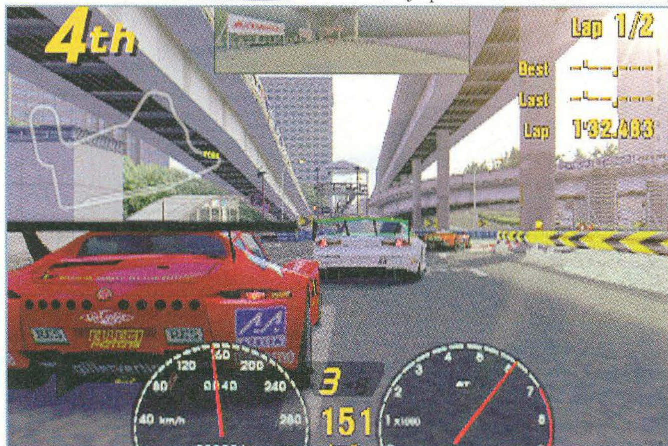
Non-lineares Jump'n'Run-Abenteuer mit fantastischer Optik, einer gigantischen Spielewelt und zwei aberwitzigen Helden: Nicht nur für Forschernaturen und Slapstickfans ein Riesenspaß – unbedingt vormerken!

Pole Position

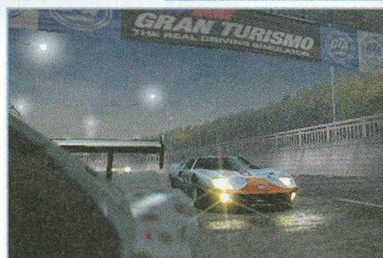
Platz da! Sonys PS2-Meisterwerk "Gran Turismo 3 A-spec" fährt mit Vollgas auf den Thron der Konsolen-Rennspiele.

Eigentlich sollte Polyphony Digitals Rennsimulation kurz nach dem Japan-Start der PS2 erscheinen – betitelt mit "GT 2000" und konzipiert als optisch verbessertes Update des PSone-Racers "Gran Turismo 2". Doch die komplexe Hardware der DVD-Konsole arbeitete gegen das Team um Kazunori Yamauchi und führte zusammen mit den extrem hohen Ansprüchen der fernöstlichen Entwickler zu massiven Verzögerungen. Die Folge: "GT 2000" musste wohl oder übel umbenannt werden, da das Spiel erst 2001 in den Läden stehen würde. Und da man schon fleißig beim Umkrempeln war, änderten die Japaner nicht nur den Titel in "Gran Turismo 3 A-spec", sie überarbeiteten auch Menüführung, Fahrphysik sowie Optik und passten den Wagenpark den aktuellen Daten an. Schlussendlich reichte die Zeit sogar noch für das Design von fünf neuen Kursen (siehe Kasten rechte Seite). Das fertige Produkt ist seit Ende April in Japan zu haben – in Deutschland dürft Ihr ab Mitte Juli ordentlich Gas geben. Wir haben uns schon mal ins Cockpit der NTSC-Version begeben und ausgiebig Probe gezockt. Ist "GT3" tatsächlich besser als die beiden PSone-Vorgänger?





Der neu designte Tokyo-R246-Kurs zeigt die Grafik-Power der PS2: Detaillierte Wagen, massive Bauwerke und brillante Lichteffekte lassen Euch staunen.

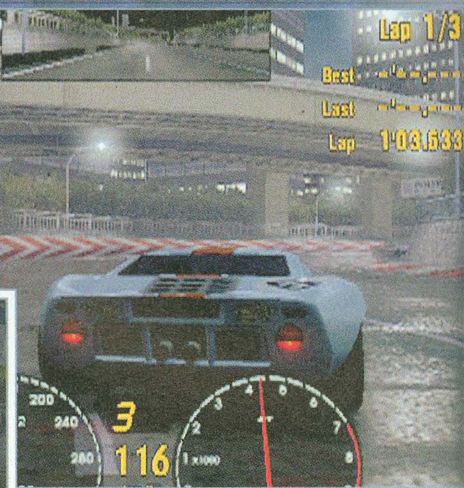


Im Replay-Modus dürft Ihr Eure Glanzleistung aus mehreren spektakulären Perspektiven nochmal bewundern

Feintuning

Am grundlegenden Aufbau des Spiels hat sich nichts verändert: Nach einem spritzigen FMV-Intro steht Ihr vor der Wahl zwischen 'Arcade'- und 'GT'-Modus. Während in Ersterem das schnelle Rennvergnügen und die Jagd auf Bestzeiten im Vordergrund stehen, bildet Letzterer immer noch das Kernstück der Motorsport-Simulation. Mit einem knappen Budget von drei Millionen Yen geht Ihr auf die Suche nach einem erschwinglichen Fahrzeug. Erste Überraschung: Billige Gebrauchtautos sind aus den deutlich bedienerfreundlicher gestalteten Menüs verschwunden – es tummeln sich nur noch hochglanzpolierte Neuwagen in den opulenten Ausstellungshallen der internationalen Hersteller. So ist Eure Entscheidungsfreiheit zunächst stark eingeschränkt. Etwa eine Handvoll PS-schwache City-Flitzer könnt Ihr Euch leisten – der Weg zum kraftstrotzenden, 300 Millionen Yen teuren Touring-Modell ist lang und steinig wie in den beiden PSone-Vorgängern.

Bevor Ihr in über 85 Wettbewerben um Siege und Preisgelder kämpfen dürft, müsst Ihr Euer Können in fordernden Lizenzprüfungen beweisen. In jeder der sechs Klassen (inklusive Rally-Liga) gilt es acht Tests zu absolvieren, danach erhaltet Ihr die Starterlaubnis in der entsprechenden Kategorie.



Volle Konzentration: Die Rennen bei regennasser Fahrbahn sind eine rutschige Angelegenheit.





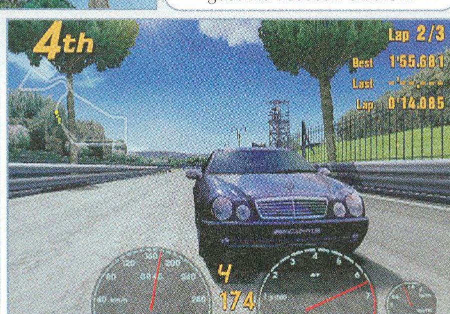


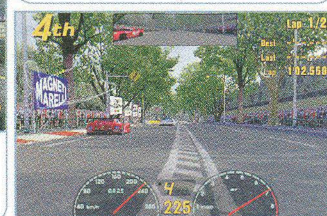
"GT3" bietet einen anamorphen 16:9-Modus. Auf normalen Fernsehern seht Ihr ein gequetschtes Bild (links). Oben die korrekte Version mit aktivierter Umschaltung.



Seattle ist immer eine Reise wert. Links im Bild seht Ihr das neu gebaute Baseball-Stadion.

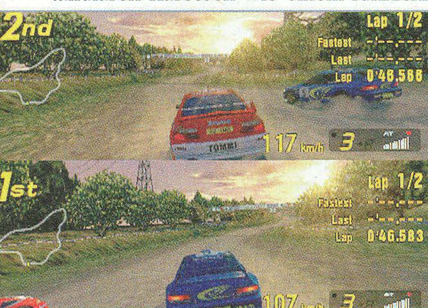
Die Blendeffekte der Sonne sind nahe an der Realität. Auf überzogene Lensflares verzichtete Polyphony Digital bewusst.



Fahrt Ihr in der Außenansicht (oben), hilft ein Druck auf die L1-Taste und Ihr seht Eure Verfolger (rechts) aus nächster Nähe.



Kursvielfalt: Hightech-Strecken (oben) mit Wolkenkratzern und Baukränen wechseln sich mit hübschen Alleeabschnitten (rechts) ab.

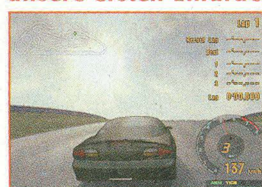
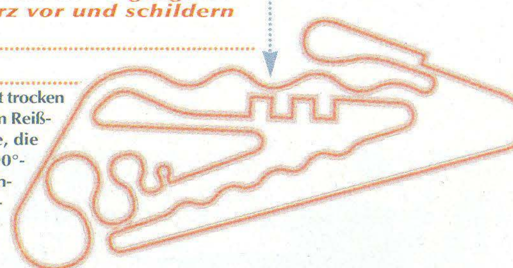

Bei den ersten beiden Lizenzprüfungen hilft Euch eine eingeblendete, farbige Ideallinie.

Doch ohne Wagentuning seht Ihr selbst in den Anfänger-Wettbewerben kein Land. Also die übrig gebliebene Kohle zusammengekratzt und ab mit Eurem Liebling in den 'Tune-Shop'. Auch hier macht sich die Neugestaltung der Menüoberfläche positiv bemerkbar: Musstet Ihr früher durch unzählige Ebenen manövrieren, seid Ihr jetzt mit maximal zwei Klicks am Ziel – sehr praktisch für alle Tüftler und Bastler. Habt Ihr Turbo-Boost, strafferes Fahrwerk und vielleicht noch breitere Reifen montieren lassen, steht Eurem ersten Sieg nichts mehr im Weg. Gewinnt Ihr alle Rennen innerhalb eines Wettbewerbs, erhaltet Ihr einen Bonuswagen als Geschenk. Zu Beginn müsst Ihr Euch mit wenig spektakulären Karossen wie einem fünfzehn


Der Zweispieler-Modus bietet die gleiche grafische Pracht wie die Solo-Variante

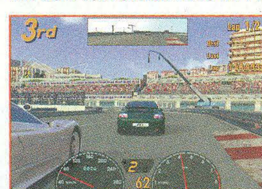
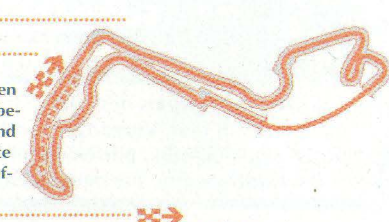
Die neuen Strecken

Von den insgesamt 20 verschiedenen Rennstrecken (Reverse- und andere Variationen nicht mitgerechnet) sind nur fünf Kurse neu entworfen – den Rest kennt Ihr schon aus den beiden Vorgängern. Im Folgenden stellen wir Euch das Quintett kurz vor und schildern unsere ersten Eindrücke.

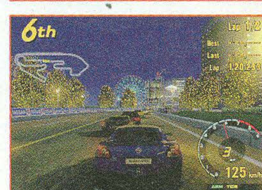
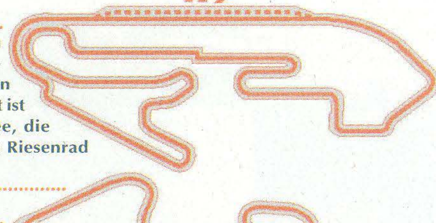
COMPLEX STRING

LÄNGE: 11.659 Meter **ART:** Asphalt trocken
KURZBESCHREIBUNG: Ein Kurs vom Reißbrett für absolute Profis und solche, die es werden wollen: Die zahllosen 90°-Kurven und die hügeligen Schlangenlinien fordern Euer gesamtes Können. Wollt Ihr Eure Freunde richtig beeindrucken, dann absolviert diese Strecke unter vier Minuten mit dem schnellsten Auto im Fuhrpark.

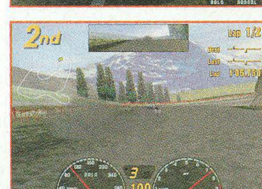
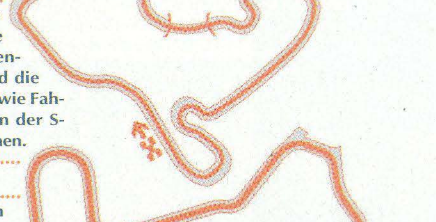
COTE D´AZUR

LÄNGE: 3.351 Meter **ART:** Asphalt trocken
KURZBESCHREIBUNG: Hinter dem wohl klingenden Namen verbirgt sich die aus Formel-1-Rennspielen bekannte Monaco-Strecke. Zahlreiche harte Kurven und ein schneller Abschnitt entlang der Mittelmeerküste zeichnen diesen Profi-Kurs aus. Optisch eine der aufwändigsten Pisten.

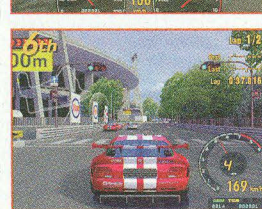
SPECIAL STAGE ROUTE 11

LÄNGE: 4.551 Meter **ART:** Asphalt trocken
KURZBESCHREIBUNG: Eine kurvige, opulente Nacht-Strecke entlang von Hafenanlagen und Industriekomplexen. Absolutes Highlight ist hier eine mit Lichtern behängte Baumallee, die direkt auf ein in bunten Farben blinkendes Riesenrad zuführt.

SWISS ALPS

LÄNGE: 3.305 Meter **ART:** Schotter trocken
KURZBESCHREIBUNG: Ruppige Offroad-Piste mit Bergpanorama. Die weitläufige Streckenführung lädt zu spektakulären Drifts ein und die unzähligen Bodenwellen schütteln Fahrzeug wie Fahrer (in der Ego-Perspektive) kräftig durch. In der S-Kurve kurz vorm Ziel entscheidet sich das Rennen.



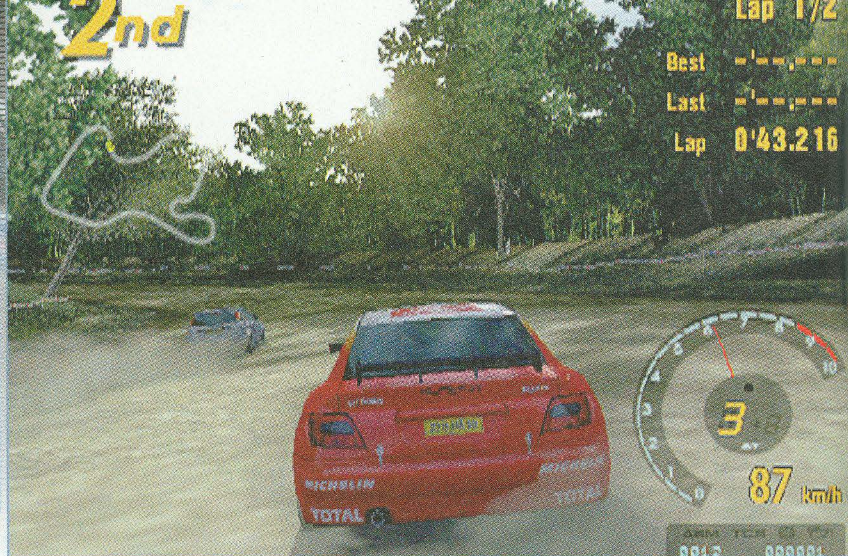

TOKYO R246

LÄNGE: 5.117 Meter **ART:** Asphalt trocken
KURZBESCHREIBUNG: Ein sehr schneller Stadtkurs, der Euch an hoch aufragenden Häuserfronten vorbeiführt. Breite Passagen wechseln sich mit engen Abschnitten ab. Eine lang gezogene Allee, sehr schöne Brücken und atemberaubende Sonneneffekte geben die nötige Würze.

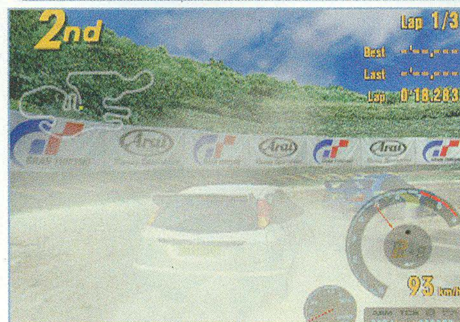


Die Menüführung wurde vereinfacht (oben). In den Wettbewerben dürft Ihr die Kurse einzeln und nacheinander absolvieren.

Jahre alten Toyota Sprinter zufrieden geben. Nach und nach füllt sich Eure Garage mit exklusiven Sahnestücken: Ein Dodge-Viper- und ein Subaru-Impreza-Rally-Prototyp sind nur zwei Beispiele aus dem mehr als 150 Fahrzeuge fassenden Fuhrpark. Richtige Profis nennen später sogar ausgewachsene Formel-1-Boliden Ihr Eigen – wenn das kein Ansporn ist!



Die Rally-Pisten protzen mit ausladenden Fahrbahnen, die zum Driften animieren.



Sowohl in der Außenperspektive (oben), als auch in der Innenansicht (rechts)...



...behindern dichte Staubwolken Eure Sicht. Die Farbe der aufgewirbelten Dreckteilchen wechselt dabei abhängig vom Untergrund.

Vorsprung durch Technik

Die bisherigen Änderungen beschränken sich auf die Optimierung der Menüs. Bei der Optik hat sich Auffälligeres getan: Die aufwändig texturierten und mit Environment-Mapping verzierten Polygonmodelle der Fahrzeuge sind jetzt nahe an der Grenze zum Fotorealismus. Schaut Ihr flüchtig auf eine rasant geschnittene Wiederholung, so verwechselt Ihr die hochauflösende PS2-Grafik schon mal mit einer Live-Übertragung.

Doch weitaus faszinierender als bloßes Zugucken ist eine Fahrt in der rasanten Cockpit-Perspektive. Dank analoger Tastenfunktion beschleunigt und bremst Ihr gefühlvoll fast wie im echten Leben – jeden Lastwechsel (z.B. beim Schalten) quittiert Euer Wagen mit einem realistischen Nicken. Die ausgefeilte Fahrphysik übermittelt zudem punktgenau jede Bodenwelle an die Optik und lässt das Auto hin- und herwackeln. Das Besondere daran ist, dass Ihr die Schlaglöcher deutlich im Voraus seht und beim Durchfahren dank perfekt getimter Rumble-Unterstützung auch fühlt.

Für das letzte Quentchen Realismus sorgen schließlich die atemberaubenden Lichteffekte: Nach längerem Spielen beeindrucken Euch weniger die Fahrten bei gleißender Sonne (die zweifellos spektakulär inszeniert sind), vielmehr sind es die subtilen Wechselspiele zwischen Licht und Schatten, die einen staunend vor dem Fernseher ausharren lassen. Je nach Tageszeit variiert die Länge der Schatten, die Farbe der Umgebung und die Intensität der Reflektionen auf den Karosserien – kleine Details, die auf den Gesamteindruck jedoch eine starke Auswirkung haben.

Bei aller Lobhudelei: Kleinigkeiten stören den perfekten Eindruck dann doch. Angeschaltete Scheinwerfer sind ohne optische Wirkung, im Rückspiegel sieht man deutlichen Grafikabbau und die Fahrzeuge zeigen nach Unfällen keinen Kratzer. *os*



GRAN TURISMO 3 A-SPEC

GENRE RENNSPIEL
HERSTELLER SONY
D-RELEASE JULI

Das Rennspiel-Ereignis des Jahres: In puncto Masse kann der PS2-Racer mit dem Vorgänger nicht ganz mithalten. Dafür sorgen geniale Optik, perfektes Fahrverhalten und über 85 GT-Wettbewerbe für monatelanges Rennvergnügen.

Gran Turismo 2 vs Gran Turismo 3 A-spec

	GRAN TURISMO 2	GRAN TURISMO 3 A-SPEC
FEATURES	Ein gigantischer Fuhrpark, der mit über 500 Autos keine Wünsche offen lässt. 27 Strecken bieten für jeden Geschmack das Richtige und weit mehr als 50 Wettbewerbe garantieren Spielspaß für Monate. Darüber hinaus dürft Ihr Euer Können in 60 Lizenzprüfungen unter Beweis stellen.	Der Wagenpark ist auf knapp 150 Stück geschrumpft. Dafür dürft Ihr jetzt u.a. in einem Lamborghini Diablo Platz nehmen. Auch die Kurszahl ging zurück – 20 Strecken (davon fünf neue) reichen dennoch völlig aus. Mit über 85 Wettbewerben seid Ihr wochenlang hochmotiviert. Zuvor müsst Ihr allerdings 48 Fahrprüfungen bestehen.
TECHNIK	Flüssige PSone-Optik in niedriger Auflösung, die in den Rally-Wettbewerben ziemlich pixelig wirkt. Grobe Pop-Ups sind relativ selten und die Spielgeschwindigkeit ist auf hohem Niveau. Die getürkten Spiegelungen auf Scheiben und Fahrzeugen sind hübsch anzusehen.	Konstante Framerate (60 Bilder pro Sekunde) im gesamten Spiel. Dazu eine flimmerarme, hochauflösende Optik, die mit echtem Environment-Mapping und genialen Lichteffekten glänzt. Pop-Ups sind äußerst selten. Die Ego-Perspektive sorgt für ein rasantes Geschwindigkeitserlebnis.
REALISMUS	Dank vielfältiger Tuning-Optionen und ausgereifter Fahrphysik ein realistisches Rennerlebnis. Knallt Ihr in die Bande, werdet Ihr mit sattem Geschwindigkeitsverlust bestraft. Die CPU-Gegner sind nicht allzu intelligent und fahren wie auf einer Perlenschnur aufgereit der Ideallinie nach.	Auch auf der PS2 überzeugt die Serie mit überragender Fahrphysik und massig Tuning-Möglichkeiten. Das Streifen von Leitplanken hat nicht mehr so fatale Folgen – Einsteiger werden sich freuen. Die Konkurrenten sind leider immer noch nicht schlauer und folgen weiterhin stur der Ideallinie. Dafür dürft Ihr jetzt den Windschatten nutzen.
MULTIPLAYER	Der Zweispieler-Modus ist flüssig und detailreich – weitere CPU-Fahrer fehlen jedoch.	Im Zweispieler-Modus sind nur minimale Unterschiede zur Solo-Variante zu bemerken. Darüber hinaus dürft Ihr drei PS2-Konsolen via iLink vernetzen und so zu sechst auf drei Fernsehern zocken. Zusätzliche CPU-Gegner fehlen jedoch auch hier.
FAZIT	Die Rennspiel-Referenz auf der PSone. Im Gegensatz zur optischen Brillanz von “GT3” verblasst der Titel zwar etwas, dafür gibt’s “GT2” in der günstigen Platinum-Fassung für 50 Mark.	Die Konsolen-übergreifende Rennspiel-Referenz: Optik, Sound, Ausstattung und Spielgefühl sind hervorragend. Große Innovationen werdet Ihr nicht finden, dafür zahlreiche Detailverbesserungen.


Der grafische Unterschied zur PSone-Version ist frappierend: "bleem!" überzeugt mit glatten Kanten und pixelfreier Optik.





Bleemcast

Der PSone-Emulator für Dreamcast

Vor knapp zwei Jahren machte die amerikanische Firma bleem mit ihrem PSone-Emulator für PC Schlagzeilen. Nun dürfen auch Dreamcast-Besitzer die Spiele der 32-Bit-Konkurrenz zocken.

Nun, vorerst steht nur Polyphony Digitals Rennsimulation "Gran Turismo 2" für Probefahrten auf der Sega-Konsole bereit. Von den ehemals 400 geplanten PSone-Titeln (aufgeteilt auf vier "bleem!"-Pakete) mussten sich die findigen Emulatoren-Entwickler schlussendlich doch verabschieden: „Als wir 'bleem!' für den Dreamcast ankündigten, gingen wir davon aus, dass die noch ausstehenden Programmänderungen die meisten PSone-Spiele zum Laufen bringen würden. Nach einigen Monaten mussten wir die Hoffnung darauf jedoch begraben. Beim PC kannst du mit Patches Fehler beseitigen – bei Konsolen sind nachträgliche Änderungen nicht mehr möglich. Deswegen konzentrieren wir uns auf einige wenige, sehr populäre Titel, die ohne Probleme und mit deutlich sichtbaren Änderungen auf dem Dreamcast laufen", so die offizielle Stellungnahme von bleem. Nach der kinderleichten Installation des Emulators (siehe Bilderleiste oben) werden die angesprochenen Änderungen sofort sichtbar: Die ehemals grob wirkende "GT 2"-Optik erstrahlt in hoher Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten, Filtering sorgt für eine weiche, pixelfreie Grafik und die unschönen Treppeneffekte an schrägen Kanten sind dank Anti-Aliasing verschwunden. Auch im direkten Vergleich mit dem gefilterten "GT 2" auf der PS2 hat "bleem!" die Nase vorn: Auf dem Dreamcast sehen Autos wie Umgebung besser aus – schärfere Kanten, hübschere Texturen und schönere Spiegeleffekte überzeugen. Zudem bietet der Emulator andere willkommene Nebeneffekte (siehe Kasten): Ländergrenzen sind "bleem!" fremd, das Dreamcast-Pad wird bis auf die fehlende Analog-Unterstützung der Schultertasten gut genutzt und VGA-Box-Besitzer kommen ebenfalls auf ihre Kosten. Apropos Kosten: "bleem!" für Dreamcast gibt es für sechs Dollar (etwa 15 Mark) im Videospielfachhandel. Ob und wann allerdings weitere emulierte Titel erscheinen, bleibt abzuwarten. *os*


So geht's: "bleem!"-CD in den Dreamcast, anschalten, nach dem Laden die "GT2"-Disc einlegen und 'Start' drücken.

Das bietet bleem! für Dreamcast

"bleem!" für den Dreamcast kennt keine Ländergrenzen. Ihr könnt jede Version von "GT2" (deutsch, amerikanisch, japanisch) auf jedem Dreamcast abspielen. Einzige Voraussetzung: Eure Sega-Hardware muss vor Oktober 2000 gefertigt worden sein!

"GT 2" lässt sich mit dem Dreamcast-Controller steuern. Alle Funktionen des PSone-Originals wurden auf das Sega-Joypad übertragen. Lenkräder dürft Ihr natürlich auch verwenden.

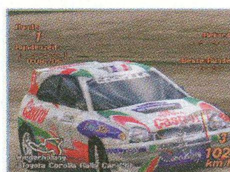
Mühsam erspielte Fahrzeuge und Kurse könnt Ihr auf einem handelsüblichen Dreamcast-VM speichern. Allerdings müsst Ihr eine Memory Card komplett für "bleem!" reservieren, also eine formatierte oder neue Karte verwenden.

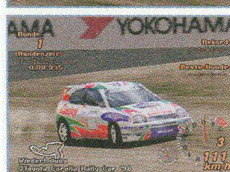
PAL-Einschränkungen adé: Seid Ihr im Besitz einer deutschen Version von "GT 2", dann dürft Ihr Sonys Edel-Racer endlich ohne störende schwarze Balken genießen. Habt Ihr eine NTSC-Version des Titels, dann läuft die Software automatisch im 60-Hz-Modus – ohne Geschwindigkeitsverlust!

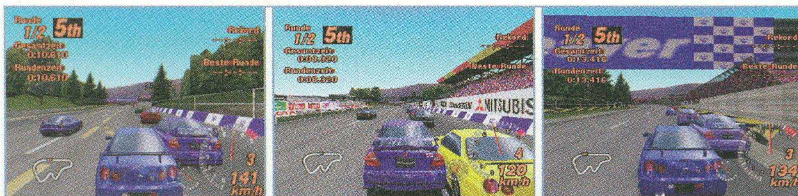
Wer über einen Fernseher mit VGA-Anschluss verfügt oder seine Dreamcast-Spiele lieber auf einem großen PC-Monitor zockt, der freut sich über die VGA-Box-Unterstützung.

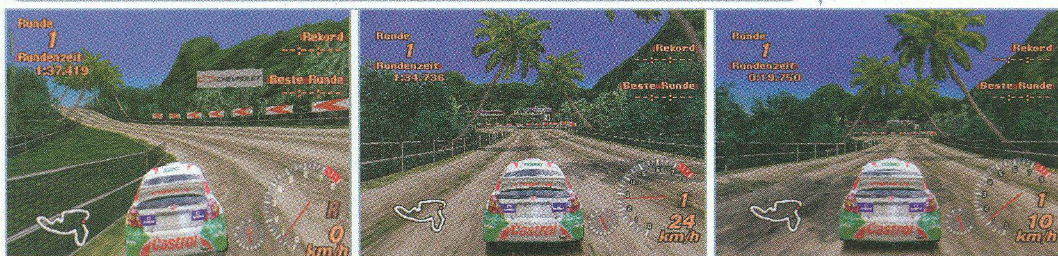
Auf Rütteleffekte braucht Ihr trotzt Dreamcast-Pad nicht zu verzichten: Steckt ein Rumble-Pack ein und spürt die Bodenwellen in Euren Händen.

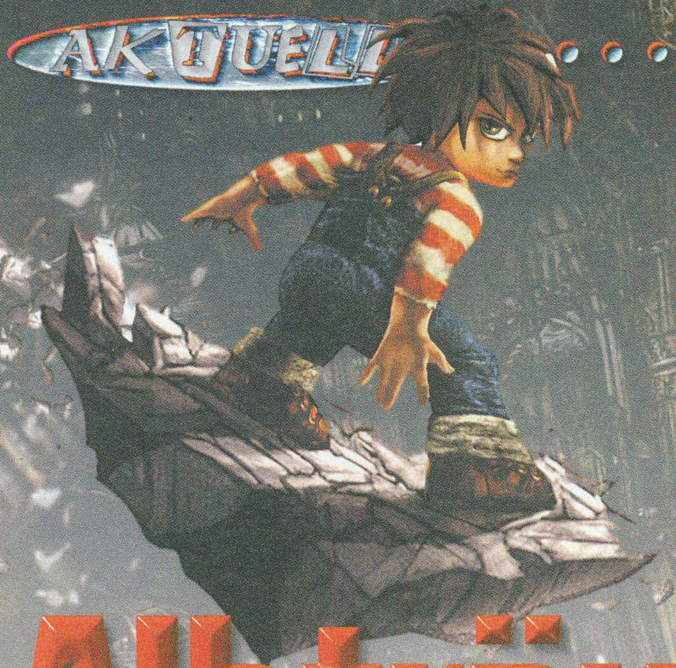
"bleem!" für den Dreamcast ist kompatibel mit dem 'bleempod'. Dieses Zusatzteil erlaubt den Anschluss von PSone-Controllern und -MemCards an die Sega-Konsole. Allerdings steht noch nicht fest, ob dieses Accessoire jemals erscheinen wird.

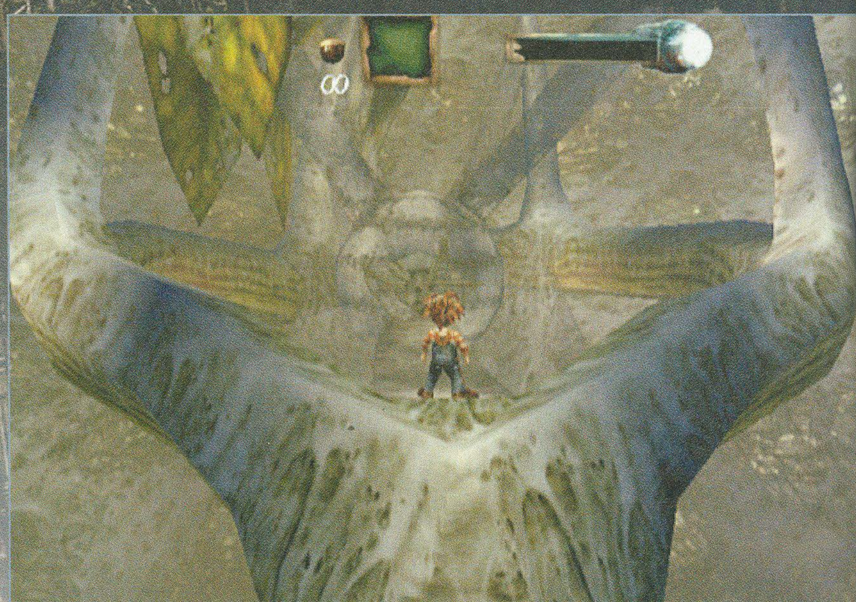



Dreimal "GT2"-Replay: oben mit "bleem!", in der Mitte das PSone-Original und unten auf der PS2 mit eingeschaltetem Filtering.


Bei normalen Straßenrennen sind die optischen Differenzen nicht ganz so augenfällig. Von links nach rechts: "bleem!", PSone und PS2 mit Filtering.


Die Rally-Strecken zeigen die deutlichsten Unterschiede: Während die "bleem!"-Optik (links) pixelfrei und mit Anti-Aliasing aufwartet, ist die PSone-Grafik (Mitte) sehr pixelig. Rechts die gefilterte, aber weiterhin treppige PS2-Optik.

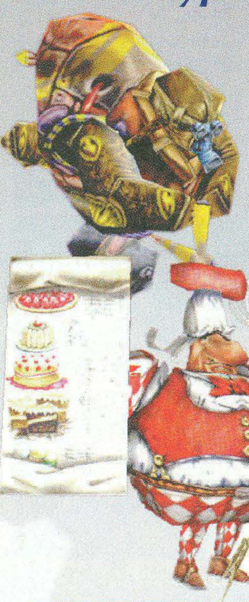




Faszinierende Optik: Der ungewöhnliche Grafikstil von "Evil Twin" unterstützt die düstere Atmosphäre der Geschichte perfekt. (Dreamcast)

Albträume

Ubi Soft schickt ein Waisenkind auf Dreamcast und PS2 in ein fantastisches 3D-Abenteuer. Wir sammelten erste Spieleindrücke von "Evil Twin – Cyprien's Chronicles".



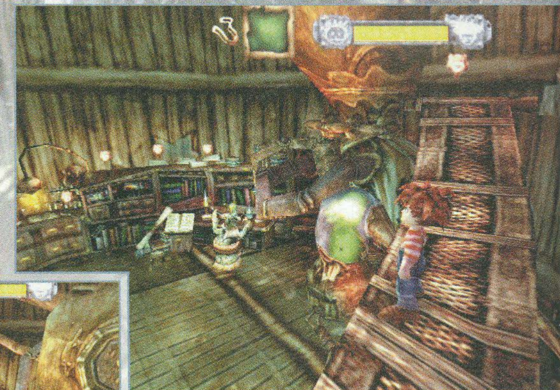
Der französische Software-Riese Ubi Soft ist bekannt für seine Knuddel-Jump'n'Runs: Ob Goldlocke "Rayman" oder Comic-Ente "Donald Duck" – die niedlichen Helden hüpfen unbeschwert durch quietschbunte Level und erfreuen sich ihres virtuellen Lebens. Müssen sie dabei aufdringlichen Feinden mit Sprüngen auf den Kopf oder Faustattacken den Garaus machen, bekommen sie bereits ein schlechtes Gewissen.

Held wider Willen

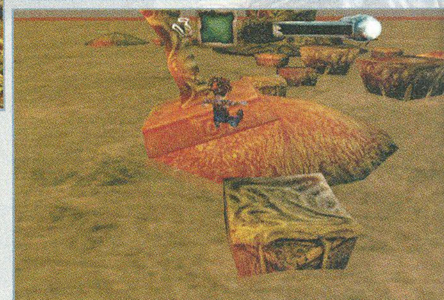
Ganz anders verhält es sich mit dem 3D-Action-Adventure "Evil Twin". Der grimmig dreinblickende Waisenjunge Cyprien wird unfreiwillig zum Mittelpunkt schrecklicher Ereignisse und findet sich völlig verdattert in seiner Traumwelt wieder. Doch was ist aus dem beschaulichen 'Undabed' geworden? Wo ehemals Vögel am blauen Firmament kreisten, verdecken jetzt bedrohlich schwarze Wolken jegliches Sonnenlicht. Und von den freundlichen Bewohnern fehlt auch jede Spur: Überall stapfen seltsame Kreaturen umher, bekleidet mit abenteuerlichen Kostümen und ganz und gar nicht gut zu sprechen auf Cyprien. Ihr schlüpft selbstredend in die Rolle des Latzhosen-tragenden Waisenjungen, der die rätselhaften Veränderungen in seiner Traumwelt ergründen muss. Aus der Third-Person-Perspektive dirigiert Ihr den Helden via Analog-Stick durch acht ausladende Inselwelten mit insgesamt 76 Leveln. Jeder Abschnitt ist durchzogen mit schmalen Stegen, winzigen Plattformen, versteckten Durchgängen und natürlich unzähligen Feinden – Entwickler In Utero verspricht ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Action und Erkunden.







Im Labor des Alchemisten erhaltet Ihr einen Beutel mit Verwandlungspulver (PS2)



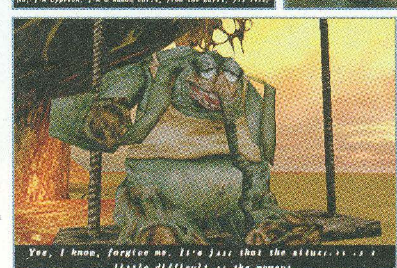
Ausgedehnte Sprungpassagen erwarten Euch bereits im ersten Level (Dreamcast)

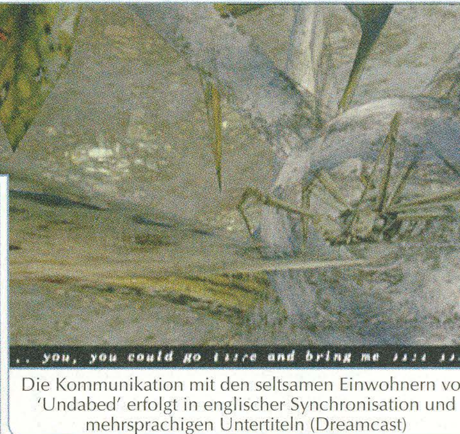
Hier spielt die Musik



Nicht nur die atmosphärische Optik hat Anteil an dem düsteren Flair von "Evil Twin – Cyprien's Chronicles", auch die stimmungsvolle Musikuntermalung versetzt Euch in wohlige Spannung. Verantwortlich für den aufwändigen Soundtrack zeichnet der Franzose Bertrand Eluerd, der schon die Musik für die ehemals geplante "Evil Twin"-Zeichentrick-Serie komponieren sollte. "Als ich den Helden Cyprien das erste Mal sah, war ich von seiner Ausstrahlung und Präsenz völlig fasziniert. Da entschloss ich mich, die Musik an seiner Person zu orientieren und nicht an dem restlichen Ambiente." Eluerd weiter: "Für mich erzählt 'Evil Twin' die Geschichte eines Jungen, der im Verlauf des Spiels seine kindliche Unschuld verliert. Dementsprechend ändert sich die Stimmung der Musik: Das Abenteuer startet mit einem ganzen Orchester, das eingängige Melodien spielt. Der Sound wird schließlich analog zu Cypriens Erfahrungen immer schräger, kälter und komplexer – und das, obwohl die Zahl der Instrumente kontinuierlich abnimmt." Zu seinen musikalischen Einflüssen zählen u.a. John Williams ("Star Wars", "E.T."), Jerry Goldsmith ("Alien") sowie die Soundkünstler Steve Roach und Robert Rich. Wer Kostproben des "Evil Twin"-Scores hören will, sollte unter der Adresse www.in-utero.com im Bereich 'Sound' mal schmökern.







Die Kommunikation mit den seltsamen Einwohnern von 'Undabed' erfolgt in englischer Synchronisation und mehrsprachigen Untertiteln (Dreamcast)

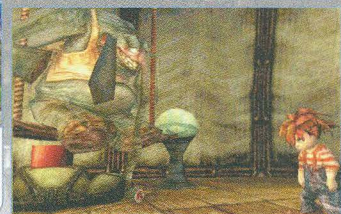



Allzweckgerät: Mit der Holz-Zwille räumt Ihr nicht nur unliebsame Gegner aus dem Weg – auch hochgeklappte Brücken bringt Ihr damit zum Umfallen.


Die Halbmonde sind nicht nur Zierde: Berührt Ihr ein solches Symbol, materialisiert Ihr Euch nach dem Ableben wieder an dieser Stelle (PS2).


Super Cyps Spezialfähigkeiten lassen Euch über den Boden 'surfen' (links) oder bunte Druckwellen entfesseln (oben, alle Bilder Dreamcast)


Auch auf der PS2 laufen Zwischensequenzen in Spielegrafik ab: Aufwändige Renderfilme vermisst Ihr dank stimmungsvoller Comic-Optik nicht.




Als Super Cyp erledigt Ihr Eure Feinde aus sicherer Entfernung mit effektvollen Feuerattacken (PS2)

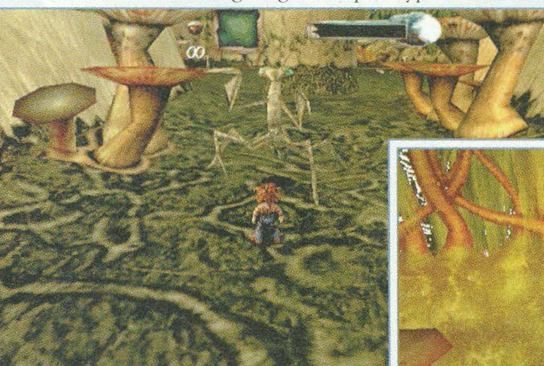
Super Cyp

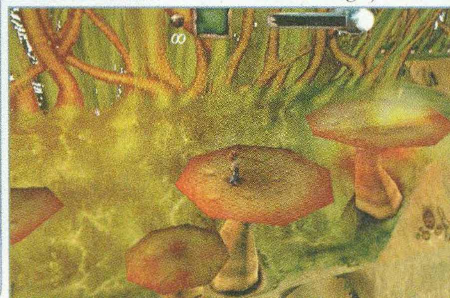
Trefft Ihr auf unliebsame Gesellen, dann packt Cyprien auf Knopfdruck seine Schleuder aus und ballert den Angreifern ein magisch glühendes Geschoss vor den Latz. Die veraltet anmutende Holz-Zwille eignet sich aber nicht nur zum Erledigen von Feinden. Mit dem Gerät erreicht Ihr weit entfernte Schalter oder bringt mit einem gezielten Schuss eine hochgezogene Brücke zum Umfallen. Im Laufe des Abenteuers ergattert Ihr für die Schleuder zudem diverse Aufrüstsätze: Stärkere Gummibänder, größere Projektile und abprallende Geschosse machen aus dem Kinderspielzeug eine mächtige Waffe.
Doch mit konventionellen Mitteln gibt sich Cyprien nicht zufrieden. Seine blühende Fantasie ermöglicht ihm in der Traumwelt die Verwandlung in Super Cyp – einem Superhelden wie er im Buche steht. Habt Ihr genügend Super-Cyp-Symbole eingesammelt, transformiert Ihr auf Knopfdruck in das silbrig schimmernde Alter Ego des Waisenjungen. In dieser Gestalt müsst Ihr zwar auf die liebgewonnene Zwille verzichten, dafür haut Ihr Feinde mit Energiebällen aus den Schuhen oder erledigt die Fieslinge mit einer donnernden Stampfattacke. Darüber hinaus gleitet Ihr als Super Cyp in einem Affentempo dicht über dem Boden dahin und verlängert Sprünge mit einem zusätzlichen Boost. Neigt sich Eure Spezialenergie dem Ende, kehrt Ihr zurück in die Gestalt des grimmigen Waisenjungen.

Traumhafte Optik

Ursprünglich war "Evil Twin" als anspruchsvolle Zeichentrick-Serie konzipiert. Dementsprechend detailverliebt ist die düstere Traumwelt von Cyprien: Sieben professionelle Zeichner arbeiteten zehn Monate an den Rohentwürfen der acht Inselschauplätze. Die daraus resultierenden Texturdaten belegen unkomprimiert satte zwei Gigabyte Speicherplatz – laut In Utero verfügt jede Welt über ihr eigens designtes Tapetenset. Die ersten Eindrücke der spielbaren Dreamcast-Version bestätigen diese nüchternen Fakten: Brillante, hochauflösende Texturen so weit das Auge reicht. Sämtliche Charaktere strotzen von skurrilen und liebevollen Details; die enorme Weitsicht wird von keiner Nebelschwade getrübt und zur vollen Verzückung flimmert die 3D-Optik auch noch flüssig über den Bildschirm. Einzig die etwas träge Kameraführung hinkt dem gelungenen Auftritt hinterher – oftmals verschwindet der Held hinter Polygonwänden, ohne dass sich die Perspektive ändert. Dieser Punkt bedarf noch deutlicher Nachbesserung! *os*






Auf der zweiten Insel bekommt Ihr es mit unfreundlichen Insekten (oben) und giftigen Pilzen (rechts) zu tun (Dreamcast)

Evil Twin: Cyprien's Chronicles

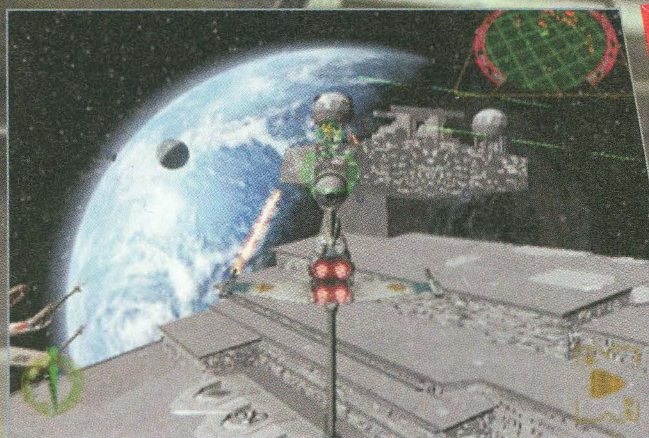


GENRE	ACTION-ADVENTURE
HERSTELLER	UBI SOFT
D-RELEASE	3. QUARTAL

Atmosphärisches 3D-Abenteuer mit stimmungsvoller Comic-Optik: Durchgestylte Charaktere, motivierendes Level-Design und eine Musik, die unter die Haut geht – vormerken!

Weltraum-

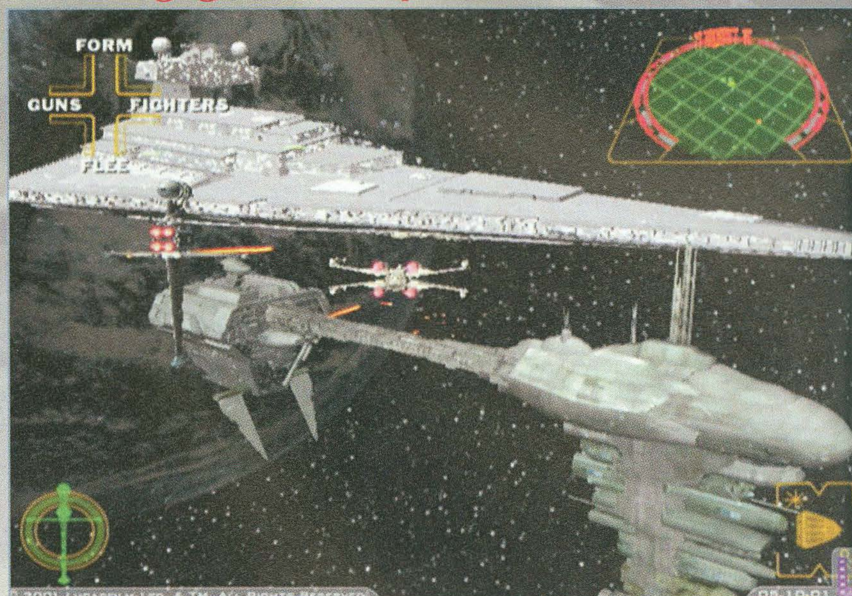
Luke Skywalker kehrt zurück! In Factor 5's imposantem Gamecube-Debüt fliegt der 'Star-Wars'-Held endlich wieder persönlich gegen das Imperium.


Das riesige Schlachtschiff des Imperiums hat nur wenige verwundbare Stellen: Zielt auf die beiden Radartürme neben der Kommandozentrale!

Die Besucher des Nintendo-Standes auf der E3 2001 sind sich einig: Der optisch beeindruckendste spielbare Titel kommt von den Exil-Deutschen Factor 5 – "Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2" tritt auf dem Gamecube in die Fußstapfen des über zwei Jahre alten N64-Vorgängers.

Vereinte Kräfte

Als Luke Skywalker kämpft Ihr mit fünf Gefährten gegen das Imperium: In den Cockpits von X-Wing, A-Wing, B-Wing, Y-Wing und Snowspeeder heizt Ihr der dunklen Seite der Macht kräftig ein. Allerdings seid Ihr diesmal nicht auf Euch alleine gestellt – zwei treue Wingmen begleiten Euch auf über einem Dutzend Missionen. Das Besondere: Die Kollegen hängen nicht ständig an Euren Flügelspitzen, via Steuerkreuz erteilt Ihr ihnen situationsabhängige Befehle. So attackieren sie auf Knopfdruck feindliche Jäger oder Gefechtsstationen, geben Feuerschutz oder treten mit Lichtgeschwindigkeit die Flucht an.

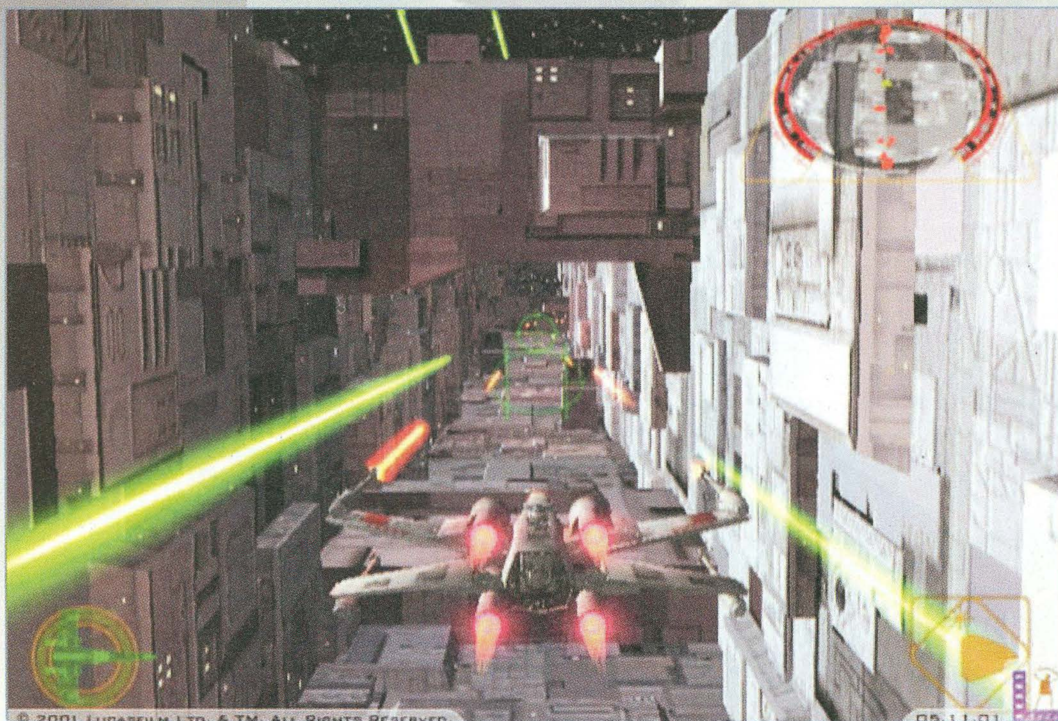


Der Angriff auf den mächtigen Sternenzerstörer: Zum Glück seid Ihr nicht allein unterwegs – Ihr bekommt Feuerunterstützung von zwei Kollegen, die Ihr mit Steuerkreuzkommandos sogar befehligen dürft.

Letztere Option ist ein wichtiges taktisches Mittel: Nur wenn Eure Begleiter lebend das Schlachtfeld verlassen, könnt Ihr die begehrten Gold-Medaillen als Belohnung einsacken. Mit diesen Auszeichnungen erlangt Ihr Zutritt zu zahlreichen Bonusmissionen. Dort dürft Ihr u.a. als Bösewicht Darth Vader in einem aufgemotzten Tie-Fighter die X-Wings der Rebellen aufs Korn nehmen – dafür lohnt es sich doch, auf die Kameraden aufzupassen, oder?

Wie im Film

Die einzelnen Level orientieren sich vage an der ursprünglichen Filmtrilogie: Das Action-Abenteuer startet mit der Zerstörung des Todessterns, führt Euch in die Eiswüste von Hoth, durch das Asteroidenfeld und mit einigen Umwegen zur Vernichtung des zweiten, geheimen Todessterns. Die Schauplätze sind auf den ersten Blick kaum von der Filmvorlage zu unterscheiden. Bei der Attacke auf einen gigantischen Sternenzerstörer erkennt Ihr beim Anflug kleinste Details wie etwa beleuchtete Fenster auf



Möge die Macht mit Euch sein: Bei dem spektakulären Flug durch die schmalen Gräben des Todessterns braucht Ihr blitzschnelle Reflexe und einen stabilen Daumen.


Imposant: Die Rückseite des gigantischen Sternenzerstörers mit den drei leuchtenden Triebwerken.

Veteran



"Wir lieben den Gamecube!"

Auf der E3 plauderten wir mit Julian Eggebrecht, Präsident von Factor 5, über Big Ns Spielekiste.

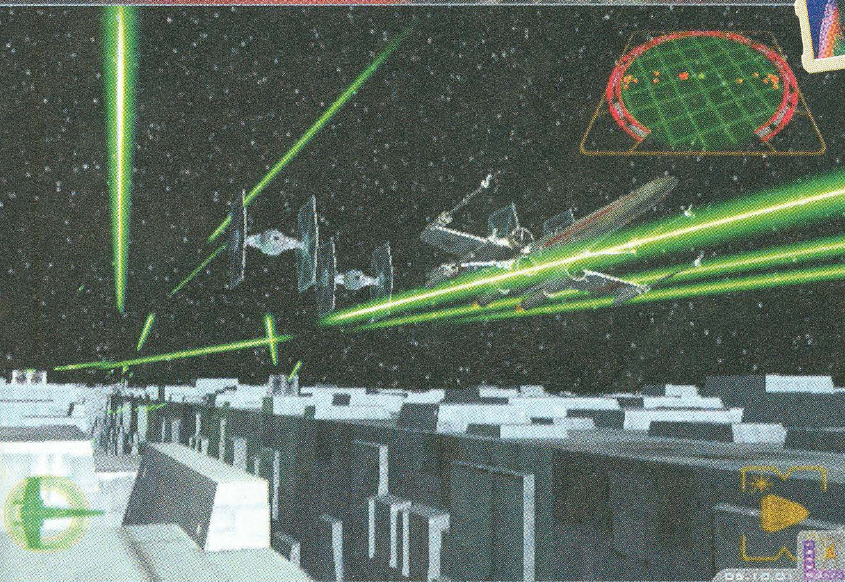
Wie lange dauerte es, dieses brillante Demo auf die Beine zu stellen?
JULIAN: Wir hatten ganze drei Monate, um das, was Du hier auf der Messe spielen kannst, hinzubekommen. Das zeigt, wie einfach die Gamecube-Hardware zu handhaben ist. Wir hatten zwar damals für die Spaceworld schon die Demos gemacht, mussten uns aber danach auf die letzten N64-Projekte konzentrieren. Deswegen konnte "Rogue Leader" erst im Februar in volle Produktion gehen.

Warum fällt die Entwicklung auf dem Gamecube derart leicht?
JULIAN: Nintendo hat sich reichlich Gedanken nach dem Desaster mit dem N64 gemacht. Sie haben alle Schwachstellen analysiert und ausgemerzt: Es gibt kein Unified Memory mehr, das zu Flaschenhälsen führt, und es werkeln hervorragende Grafik- und Soundchips im Gamecube. Das MoSys-RAM, das für den Embedded Grafik- und den Hauptspeicher vom Cube benutzt wird, ist so schnell wie der Embedded Grafikspeicher von der PS2 – und damit 20 mal schneller als das Xbox- und 70 mal schneller als das PS2-Haupt-RAM.

Wann seid Ihr mit "Rogue Leader" fertig?
JULIAN: Wir machen einen US-Launch-Titel, d.h. insgesamt haben wir nur neun Monate – bei einer Teamgröße von 25 Mann.

Wird's Factor 5 auch mal auf einer anderen Konsole geben?
JULIAN: So lange wir nicht müssen, warum sollten wir? Wir lieben den Gamecube. Wir waren ja beinahe seit dem ersten Tag in die Hardware-Entwicklung der Konsole involviert.

Was sagst Du zu dem häufig geäußerten Vorwurf, Nintendo würde sich ein weiteres Mal auf die Kinderzielgruppe einschießen?
JULIAN: Wo ist der Punkt? Hatten die Leute etwa extrem erwachsene Spiele von Miyamoto erwartet? Sieh Dir z.B. die Sega-Titel wie "Virtua Striker 3" oder "Phantasy Star Online" an – das sieht nicht besonders nach Kinderspielen aus. "Rogue Leader", "Turok" und viele der Spiele, die erst auf der Spaceworld zu sehen sein werden, richten sich an die ältere Zielgruppe. Es ist der Job der Third-Partys, erwachsene Titel zu entwickeln und ich mache mir da nach der E3 keine Sorgen.



Anflug auf den Todesstern: Um dem Lasergewitter zu entfliehen, müsst Ihr in die Gräben der Zerstörungsmaschine...





...abtauchen und die Rakete punktgenau in einen Versorgungsschacht feuern.

der Außenhaut. Dabei schwirren Horden von Tie-Fightern um Euch herum, Lasersalven blitzen und erhellen die Polygon-Objekte während ständig die hektischen Funksprüche Eurer Kollegen aus den Lautsprechern dröhnen.

Ein atemberaubendes Erlebnis – nicht zuletzt wegen der brillanten Optik, die nie ins Stocken kommt: In der Stadt Bespin ragen hunderte mit Bump-Mapping überzogene Wolkenkratzer empor, dank Echtzeit-Lichtberechnung spiegeln sich Sonne und herumhuschende Jäger in den blankpolierten Fassaden – wow!

Alles im Griff

Die Steuerung ist dank des wohlgeformten Gamecube-Controllers äußerst intuitiv: Die analogen Schultertasten dienen zum Bremsen und Beschleunigen – der digitale Zusatzklick dieser Buttons erlaubt extreme Wendemanöver oder das Zuschalten der Nachbrenner. Der zentrale A-Knopf übernimmt das Abfeuern der Primärwaffe, mit dem B-Pendant aktiviert Ihr die Sekundärphalanxen und das Steuerkreuz fungiert wie erwähnt als Kommandozentrale für Eure Wingmen. Intuitive Kontrolle Eurer Weltraumjäger ist Voraussetzung für erfolgreiche Schlachten. Die künstliche Intelligenz der Feinde hat im Vergleich zum Vorgänger deutliche Fortschritte gemacht: Die Tie-Fighter folgen nun nicht mehr stur ihren vorgegebenen Flugrouten, sie reagieren dynamisch auf Eure Aktionen. Schießt Ihr einem Widerling beispielsweise ins Heck, dann nimmt er diese Attacke persönlich und fordert Euch zum gnadenlosen Duell. *os*



Trotz der unzähligen Gebäude, Raumgleiter und Explosionen erkennt Ihr in der Nahaufnahme am Tie-Fighter feine Details, wie z.B. die verspiegelte Außenhaut.

Star Wars Rogue Leader

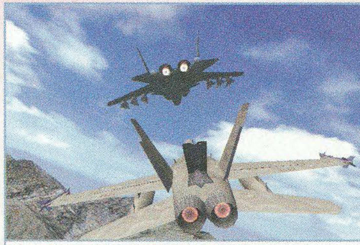


GENRE	ACTION
HERSTELLER	LUCASARTS
D-RELEASE	2002

Das Action-Highlight für den Gamecube: Nahezu fotorealistische Optiken paaren sich mit original Filmmusik und intuitiver Steuerung zu einem berauschenden "Star Wars"-Erlebnis. Möge die Macht mit Euch sein!

Neue Horizonte

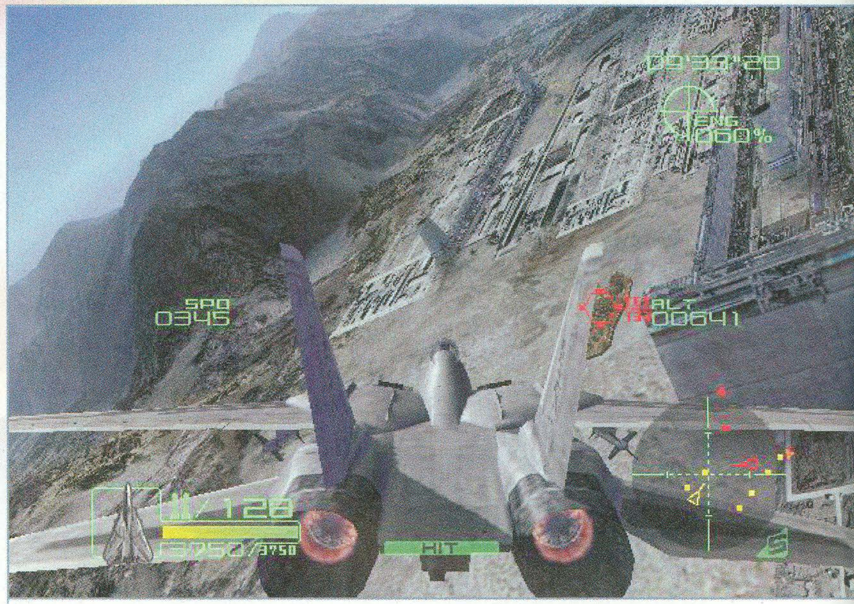
Rasante Flugaction der nächsten Generation: Wir haben Konamis Xbox-Überflieger "Airforce Delta Storm" angespielt – und waren beeindruckt!


Dogfight: Habt Ihr den Feind vor der Nase, könnt Ihr Euch die Raketen sparen und auf die MGs zurückgreifen.

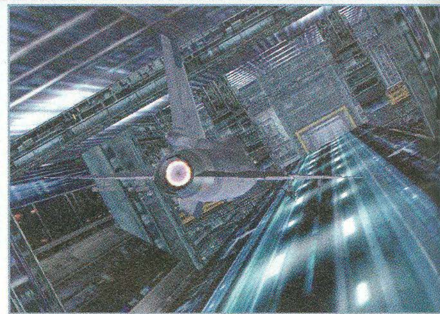
Während sich Sony für die Fortsetzungen der Psone-Highlights "Metal Gear Solid" und "Silent Hill" noch eine gute Weile die Exklusivität auf PS2 gesichert hat, darf sich die Xbox mit einer anderen Konami-Marke schmücken: Der Nachfolger der actionlastigen Dreamcast-Jetsimulation "Airforce Delta" wird ausschließlich auf der Microsoft-Konsole erscheinen und kommt sogar zu der Ehre, zum US-Startaufgebot am 10. November zu gehören.

Dass "Airforce Delta Storm" das Zeug hat, potenzielle Kunden von der Leistungsfähigkeit der neuen Konsole zu überzeugen, durften wir auf der E3 beim Probespiel selbst feststellen. Zwei Szenarien und vier unterschiedliche Fluggeräte waren bereits verfügbar – im Endprodukt werdet Ihr über einen Hangar von 60 Maschinen, darunter einige leicht futuristische Geräte, gebieten können. Der Grund für die zum Teil fiktiven Flieger liegt in der Hintergrundgeschichte: In nicht allzu ferner Zukunft herrscht wieder mal ein weltumspannender Krieg, und Ihr befindet Euch als Kampfpilot mitten drin – und das eben nicht nur am Knüppel einer F18/A Hornet oder einer F140 Tomcat, sondern auch im Cockpit einiger Jets, wie sie nach Vorstellung japanischer Designer in 20, 30 Jahren aussehen könnten.

Doch die ganze Hintergrundstory gerät zur Nebensache, wenn Ihr erst mal am Himmel Eure Kreise zieht. In zwei Perspektiven durfte bei den Messe-Missionen geflogen werden. Aus der Egosicht behindern nur eine Handvoll grüner Linien des HUDs den freien Blick auf die weite Landschaft, in Third-Person dürft Ihr dagegen die Jets in ihrer ganzen Pracht bewundern. Eine hohe Polygonzahl sorgt für ein detailliertes Abbild der realen Vorbilder, Bremsklappen und Ruder bewegen sich geschmeidig, die



Grafikpracht dank Hardware-Power: Eure Augen werden mit Weitsicht auf vielfältig texturierte Gebirge und feinen Echtzeitschatteneffekten auf der Außenhaut des Jets verwöhnt.


Auf der Jagd nach Bodenzielen wie einem versteckten Hangar rast Ihr durch düstere Tunnels

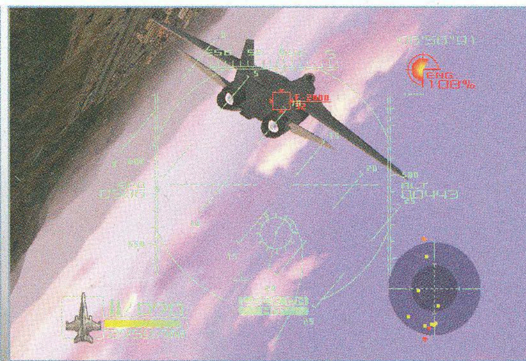
Im Visier der PS2


Schönling am Knüppel: In "Top Gun" schlüpft Ihr in die Rolle von Tom Cruise.

Actionfreudige Kampfflieger kommen auch auf der PS2 in den Genuss rasanter Dogfights und akrobatischer Flugkunststückchen: Auf der E3 durfte neben dem bereits von der Tokyo Game Show bekannten "Ace Combat 4" der Titus-Titel "Top Gun" angespielt werden. In der lizenzierten Düsenjäger-Simulation findet Ihr Charaktere, Maschinen und Szenarien aus dem angegrauten Patrioten-Streifen mit Tom Cruise. Abgesehen von dicken Nebelbänken im Hintergrund sieht die Missionsbasierte Fliegerei sehr ordentlich aus, trotz einer Fülle von Details und Bauwerken kommt die PS2 kaum ins Stocken. Ebenfalls flott spielt sich der vierte Teil der Namco-Reihe. Allerdings fallen die Texturen und Bodenobjekte im Vergleich zu "Airforce Delta Storm" ziemlich spartanisch aus.


"Ace Combat 4" spielt sich gut, kann aber optisch nicht gegen das "Airforce" anstinken.

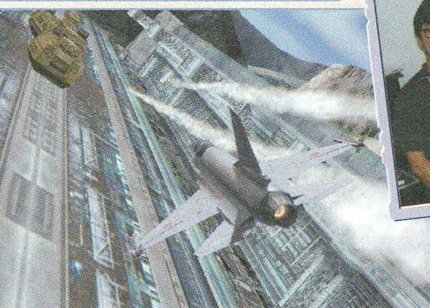



Dank der Betonung auf Action bereitet Euch die Flugphysik nicht allzu viele Sorgen. Gegner-Jets und Flakgeschütze bereiten da eher Probleme.


In der Egoansicht liegt das obligatorische, informationsreiche HUD über dem Bildschirm.



Etwa 60 unterschiedliche Jets werden zur Auswahl stehen, darunter auch einige Fantasie-Flieger.

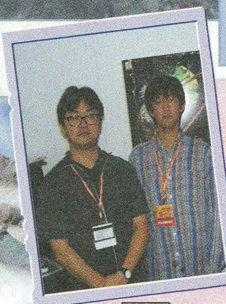


Sidewinder marsch: Boden- und Luftziele knockt Ihr durch zielsichere Raketen aus.

Düsen glühen wie überdimensionierte Bunsenbrenner, heiße Abgase verursachen waberndes Hitzeflimmern. Beeindruckend sind die Echtzeit-Lichteffekte: Von der Lage zur Sonne abhängige, feine Schatten huschen über Fahrwerk und Flügel, die hochpolierte Hülle Eurer Kampfmaschinen funkelt und glänzt im gleißenden Licht. Die realistische Beleuchtung kann Euch in der Hitze des Gefechts übrigens auch Kopf und Kragen kosten – fliegt Ihr direkt gen Sonne, huschen keine dezenten Lens Flares mehr über den Bildschirm, sondern Ihr werdet so geblendet, dass Ihr schon mal einen brandgefährlichen Gegner aus den Augen verliert.

Nicht weniger als die liebevoll ausgearbeiteten Jets faszinieren die aufwändig gestalteten Landschaften. Im Gegensatz zu Genre-Konkurrenten ist der Boden nicht nur mit mehr oder weniger feinen Textur-Tapeten zugepflastert. Unzählige Polygone lassen weitläufige urbane Gegenden mit den unterschiedlichsten Gebäuden oder zerklüftete Gebirge mit abwechslungsreichen Oberflächen entstehen. Und da Ihr in "Airforce Delta Storm" Eure Sidewinders nicht nur dem Fluggerät, sondern auch Bodenanlagen des Gegners entgegen jagt, bekommt Ihr oft genug Gelegenheit, zwischen Hochhäusern durchzujagen oder in unterirdische Tunnels abzutauchen. Das Schönste dabei: Im Gegensatz zu vielen anderen frühen Xbox-Titeln bleibt die Bildrate bei wirklich jeder Gelegenheit stabil – kein Ruckeln stört den Temporausch.

Für Luftwaffen-Fans mit Hang zu Action und ohne hohen Simulationsanspruch wird der Traum vom Fliegen endlich war. *sf*



"Wir wollen den Weltmarkt"

Masashi Endo, Toshiyasu Kamiko und Munetaka Kanno von Konami Yokohama zu ihrem Xbox-Spiel:

 **Warum hat sich das "Airforce Delta"-Team für die Xbox und nicht für die PS2 als Plattform entschieden?**

KAMIKO: Der Hauptgrund war das Timing. Nach Beendigung des Dreamcast-Vorgängers starteten wir die Arbeit an der Fortsetzung und stellten dann fest, dass diese etwa zum Start der Xbox fertig werden konnte. Zudem versuchen wir den weltweiten Markt zu treffen, und da ist die Xbox geeigneter als die PS2.

 **Warum das? Die PS2 ist doch gerade in Japan äußerst erfolgreich.**

KAMIKO: In Japan sind aber Flugsimulationen nicht so populär. Wohl aber in den USA und Europa.

 **Fällt die Programmierung der Xbox einfacher?**

ENDO: Die Xbox ist einfacher zu handhaben als die PS2, aber das war nicht der Grund für unsere Entscheidung. Wir suchen dennoch die Herausforderung, die die Möglichkeiten der Xbox bieten. Zudem ist der Support von Microsoft sehr gut. Sie behandeln uns ausgesprochen freundlich.

 **Warum haben die japanischen Xbox-Titel weniger Probleme mit einer niedrigen Bildrate als die amerikanischen?**

KAMIKO: Der Grund ist wohl, dass sich die amerikanischen Programmierer zu sehr auf die Schönheit einer Szene konzentrieren und damit die Hardware überlasten. Japanischen Entwicklern geht es aber eher um die Frage: Wie fühlt es sich an, wie spielt es sich?

ENDO: Japanische Spieler wollen eine bestimmte Bildrate, sonst kaufen sie den Titel nicht.

 **Hat die Xbox Chancen in Japan?**

ALLE: Das ist unsere Hoffnung!



Flug ins Abendrot: Die verschiedenen Tageszeiten sind atmosphärisch in Szene gesetzt.

Airforce Delta Storm



GENRE	FLUGSIMULATION
HERSTELLER	KONAMI
D-RELEASE	2002

Düsenjäger-Action der optisch berauschenden Sorte: Phänomenale Weitsicht, reichlich Effekte und wunderschöne Flugzeugmodelle machen das Konami-Spiel zum Stern am Kampfpiloten-Himmel.

Die Macht der


Optisch pfui, spielerisch hui: "Final Fantasy 4" war für SNES-Verhältnisse technisch enttäuschend.

Retro-Remake: Den Vorwurf schneller Geldmacherei kann man Square bei Neuauflagen ihrer 16-Bit-Klassiker wahrlich nicht machen. Um edle FMV-Sequenzen sowie eine zusätzliche Musik-CD erweitert erschienen vor eineinhalb Jahren Epsiode 5 und 6 als "Final Fantasy Anthology" für die PSone. Im Juli folgt der Bitmap-Nachschlag: In der "Final Fantasy Chronicles"-Box findet sich außer Teil 4 mit "Chrono Trigger" ein weiteres RPG-Highlight aus seligen SNES-Zeiten. Schade, dass erneut nur US-Zocker in den Genuss des hochkarätigen Doppels kommen werden.




Bitmap-Brillanz: Das farbenfrohe „Chrono Trigger" wird mit neuen Comic-Filmen aufgepeppt.

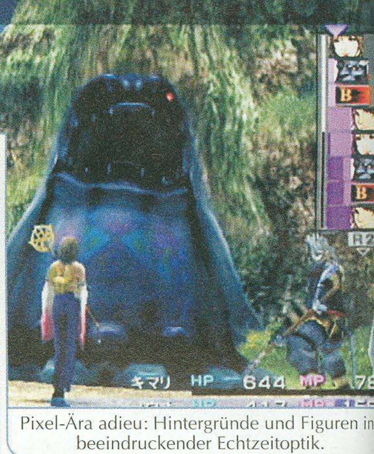
Fantastische Welten, märchenhafte Abenteuer: Squares RPG-Einstand auf der PS2 nähert sich der Japan-Veröffentlichung.

Der Countdown läuft: Ein paar Wochen noch, dann werden sich vor japanischen Videospielgeschäften wieder lange Schlangen bilden, tausende minderjährige Pennäler die Schule schwänzen und ein Titel wird in die Charts schießen und dort auf Monate den ersten Platz belegen. Jedes Mal, wenn Rollenspiel-Veteran Square eine neue Episode der international erfolgreichsten Rollenspielserie in die Läden bringt, herrscht im Land der aufgehenden Sonne Ausnahmezustand – während der Rest der Zockerwelt neidvoll gen Osten blickt. Besonders spannend wird's dieses Jahr, denn mit der nach offizieller Zählung zehnten Folge erscheint das erste "Final Fantasy" für Sonys 128-Bitter. Welche Veränderungen oder Innovationen darf der geneigte RPG-Fan erwarten?

Traditionsbewusst

Durch drei Folgen auf der PSone war das 32-Bit-Konzept der Serie klar strukturiert: Polygon-Helden wuseln durch detaillierte Renderkulissen und liefern sich nach dem Zufallsprinzip runden-basierte Monster-Gefechte. Dank geballter PS2-Power ist die auffälligste Änderung gegenüber den Vorgängern kosmetischer Natur: Square sagt der starren, weil vorberechneten Darstellung des Hintergrunds Lebewohl – die Helden von Teil 10 erforschen kunterbunte Städte und muffige Dungeons in dynamischer Echtzeitoptik. Vergleichbar mit Grafikgroßkalibern wie "Devil May Cry" schwenkt die Kamera mal aus einer fixen Position hin und her oder folgt den Recken mit beeindruckenden Fahrten durch verschlungene Höhlensysteme. Selber nachjustieren könnt Ihr die Perspektive allerdings nicht, ebensowenig dürft Ihr zwecks besserer Übersicht in eine Egosicht umschalten. Traditionell geht es an der Kampffront zu: Das ursprüngliche Vorhaben, unwirtliche Gebiete mit sichtbaren 3D-Ungetümen à la "Grandia 2" zu bevölkern, fiel dem Termindruck zum Opfer. Erneut müsst Ihr mit den überraschenden Zufallskonfrontationen inklusive ATB-Kampfsystem leben. Zwei Veränderungen verprechen dennoch frischen Wind: Erstmals in der Serien-Historie werdet Ihr die Möglichkeit haben, innerhalb des Kampfes einzelne Charaktere auszutauschen. Fehlgriffe in der Partyplanung lassen sich so wieder ausmerzen, spontane Taktikänderungen sind ebenfalls möglich. Eine strategisch wichtigere Rolle spielen auch die legendären 'Guardian Forces' (die nun 'Aeons' heißen): Nach ihrer Beschwörung verschwinden die magischen Titanen nicht, sondern stehen Euch für den Rest des Gefechts als vollwertige, frei kontrollierbare Gefährten zur Seite.





Pixel-Ära adieu: Hintergründe und Figuren in beeindruckender Echtzeitoptik.



Welcher tragische Schicksalsschlag hat Mutant Kimar wohl sein stolzes Horn gekostet?

Leinwand-Fantasien


Das ehrgeizige Ziel, einen ganzen Spielfilm mit computeranimierten...

"FINAL FANTASY – THE SPIRIT WITHIN": Heiß ersehnt und beinahe fertig – der erste abendfüllende Spielfilm im "Final Fantasy"-Universum soll ab Mitte Juni die Massen in die US-Kinos locken. Erfolg hat das komplett computeranimierte Leinwandepos auch bitter nötig, denn die inzwischen auf angeblich über 200 Millionen Dollar gestiegenen Produktionskosten haben ein empfindliches Loch in die Finanzpolster der beiden Produzenten Square und Columbia Pictures gerissen. Doch die Zeichen stehen gut: Die mittlerweile auch hierzulande laufenden Kinotrailer beeindrucken mit nie zuvor gesehener Effektqualität. Jetzt sind auch die ersten Infos bezüglich der Story und Synchronsprecher raus: Entgegen der Hoffnung vieler alteingesessener Fans wird der Streifen eher Scifi-Mär denn Fantasy-Spektakel. Im Jahre 2065 ist die Erde weitestgehend zerstört. Eine Handvoll Rebellen kämpft im Endzeit-Chaos ums Überleben und gegen eine geheimnisvolle, feindliche Macht. Welche Rollen die von namhaften Schauspielern gesprochenen Charaktere dabei allerdings genau spielen, ist leider noch genauso unbekannt wie der deutsche Starttermin.

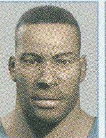

...Menschen zu inszenieren, scheint erreicht. (Szenenfotos)


Aki (Ming-Na)


Grey Edwards (Alec Baldwin)


General Hein (James Woods)


Dr. Sid (Donald Sutherland)


Ryan Whithakker (Ving Rhames)


Neil Fleming (Steve Buscemi)


Jane Proudfoot (Peri Gilpin)

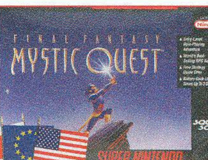

1987 Final Fantasy 1
NES, Wonderswan Color


1988 Final Fantasy 2
NES, Wonderswan Color angekündigt


1989 Final Fantasy 3
NES, Wonderswan Color angekündigt



1991 Final Fantasy 4
SNES, PSone



1992 Mystic Qu...
SNES

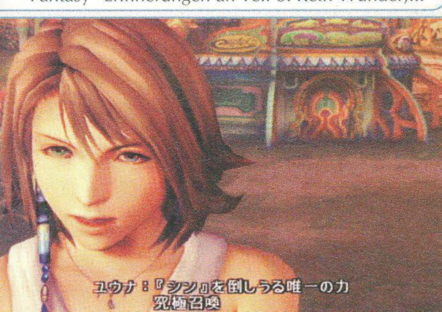
Elemente



Durch den Endzeit-Einschlag und die westlich orientierte Charakteroptik weckt das zehnte "Final Fantasy" Erinnerungen an Teil 8. Kein Wunder,...



...zeichnet mit Tetsuya Nomura ("Parasite Eve 2") doch der gleiche Hauptdesigner für beide Episoden verantwortlich.



Der DVD-Technologie sei Dank: Endlich können Helden und Schurken ihren Worten durch Sprachausgabe Nachdruck verleihen.





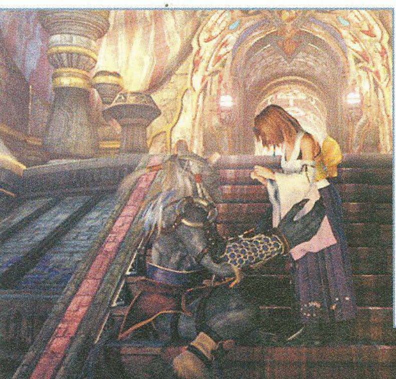
Mächtige Gefährten: Die Aeons gesellen sich nach der Beschwörung für die Dauer des Kampfes zu Eurer Party.

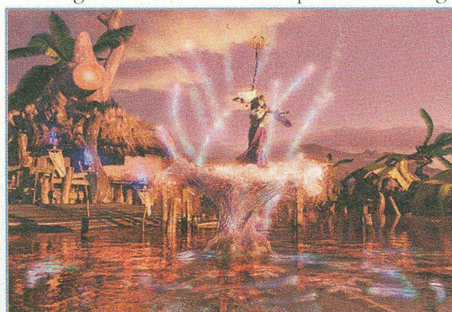
Heldenhaft

Mit Story-Details hält sich Square noch zurück: In der fernen Fantasy-Welt Spira ist das Gleichgewicht der Elemente durch das zerstörerische Wirken einer unbekannten Macht aus den Fugen geraten. Beinahe der gesamte Globus wurde von Wassermassen bedeckt, die letzten Überlebenden fristen ihr Leben auf vereinzelten Inseln, in ständiger Angst vor Monsterangriffen oder einer erneuten Katastrophe. Hauptheld des Abenteuers ist der blonde Tidus, ein kampfstarker Jüngling, der nicht tatenlos dem Ende entgegen blicken will. In bester "FF"-Manier bleibt Tidus bei seinen Streifzügen durch die Weiten Spiras' nicht lange allein, sondern trifft bald auf Kampfgefährten. Da wären z.B. die ernste Yuna, die ihr Leben der Erforschung der geheimnisvollen Aeons gewidmet hat, oder Löwenmutant Kimari und Meisterdieb Rikku, zu denen es leider noch keine Infos gibt.

Akustisch beschreitet Teil 10 völlig neue Wege: Sämtliche Dialoge werden nicht nur als Text dargestellt, sondern zusätzlich mit Sprachausgabe unterlegt. Amerikanische wie europäische Zocker müssen sich aufgrund der aufwändigen Lokalisation aber bis nächstes Jahr gedulden, um in den Genuss dieses klassischen RPGs in Highend-Technik zu kommen. *cg*


Ein Feuerwerk der Magie: Hoffen wir, dass man die aufwändigen Effektspielereien im Kampf diesmal manuell abbrechen kann.




Square bleibt sich treu: Natürlich dürfen opulente FMVs auch beim PS2-"Final Fantasy" nicht fehlen.

FINAL FANTASY 10



GENRE	ROLLENSPIEL
HERSTELLER	SQUARE
D-RELEASE	4. QUARTAL

Alte Schwächen, frische Optik: Squares Jubiläums-"Final Fantasy" verspricht traditionelle Genre-Kost im technisch beeindruckenden 128-Bit-Gewand – die lästigen Zufallsbegegnungen bleiben Euch auch im zehnten Teil erhalten.



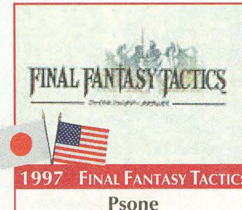
1992 Final Fantasy 5
SNES, Psone



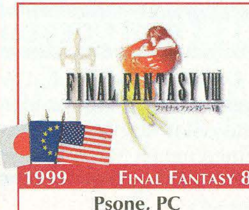
1994 Final Fantasy 6
SNES, Psone



1997 Final Fantasy 7
Psone, PC



1997 Final Fantasy Tactics
Psone



1999 Final Fantasy 8
Psone, PC



2000 Final Fantasy 9
Psone

Rückkehr nach Ragol

Nachschub für Online-Rollenspieler: Mit jeder Menge Neuerungen schickt Sonic Team "Phantasy Star Online Ver. 2" ins Rennen.

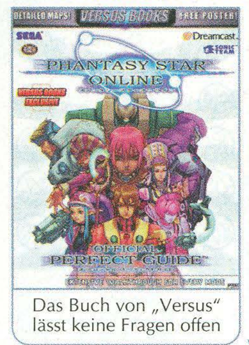


Ihr zieht Euch besser warm an: Der fiese Eisdrache hat etwas mehr auf dem Kasten als sein feuerspuckender Verwandter aus den Wäldern.



Kicken, bis der Server raucht: Beim Lobby-Fußball spielt Ihr zu zwölft!

Hintbook: ***Habt Ihr Euch in den Minen verlaufen? Wisst Ihr nichts mit dem 'Book of Katanas' anzufangen? Das offizielle US-Lösungsbuch weiß Rat: Zusammen mit einem schicken Poster könnt Ihr das edle Stück im Fachhandel erwerben.***



Das Buch von „Versus" lässt keine Fragen offen

Trotz Schummlern, Speicherproblemen und langsamer Dreamarena ist die Begeisterung für „Phantasy Star Online" ungebrochen. Doch Entwickler 'Sonic Team' gab sich damit nicht zufrieden: Mit dem im Sommer erscheinenden Update will Yuji Naka ein paar Fehler des Originals beheben und jede Menge Neuerungen bescheren. Den 'Black Screen of Death' fürchtet jeder Online-Recke – durch Probleme mit dem Server kann das Spiel abstürzen, und im schlimmsten Fall die Heldendaten löschen. Das wird entschärft: Kommt es zu einem Absturz, verliert Ihr nur die Dinge, die Ihr mit Euch herumtragt – was auf der Bank lagert, ist sicher. Nur ein schwacher Trost, wenn ihr gerade Euren hochgezüchteten Mag verloren habt – aber besser als der Totalausfall. Noch interessanter als die erhöhte Sicherheit sind die beiden neuen Levels: Ihr dürft jetzt auf einem Raumschiff und in verwitterten Palast-Ruinen auf Monsterjagd gehen. Jede Menge neue Bestien und malerische Hintergründe machen Laune.



Sega-Kenner bekommen feuchte Augen: Ein Mag im Master-System-Design!

Da viele Langzeitspieler zunehmend über Langeweile klagen, wird der neue 'Ultimate'-Schwierigkeitsgrad integriert: Schnellere und stärkere Monster sorgen für neue Herausforderungen. Im Gegenzug wurde die Levelgrenze erhöht: Ihr könnt Euer Alter Ego jetzt bis auf Level 200 hochtrainieren. Auch der Sammeltrieb wird befriedigt: Über 70 neue 'Rare Items' warten auf ihren Entdecker. Für modebewusste Helden besonders interessant: Gegen Entgelt könnt Ihr jetzt Euer Outfit ändern.

Schlägerei!

Wollt Ihr wissen, wer der Stärkste auf Ragol ist? Erstmals könnt Ihr Euch auch gegenseitig vertrimmen. Um Missbrauch vorzubeugen, sind Schlägereien unter Spielern nur in bestimmten Arenen möglich. Dort können sich dann bis zu vier Helden gegenseitig verkloppen. Wer sich lieber sportlich mit den anderen misst, geht in die Fußball-Arena: Bis zu zwölf Spieler kämpfen gleichzeitig um das runde Leder!



Um in den vollen Genuss zu kommen, müsst Ihr nicht einmal das Original-„PSO" besitzen: „Version 2" ist auch alleine lauffähig. Über eine Europa-Veröffentlichung ist bisher leider nichts bekannt. Zumindest amerikanische Online-Fans dürfen sich in Sicherheit wiegen: Eine US-Version ist beschlossene Sache. Ein kleiner Trost: Besitzer eines US-Browsers können über ihren eigenen Provider in neue "PSO"-Sphären vorstoßen. *tn*

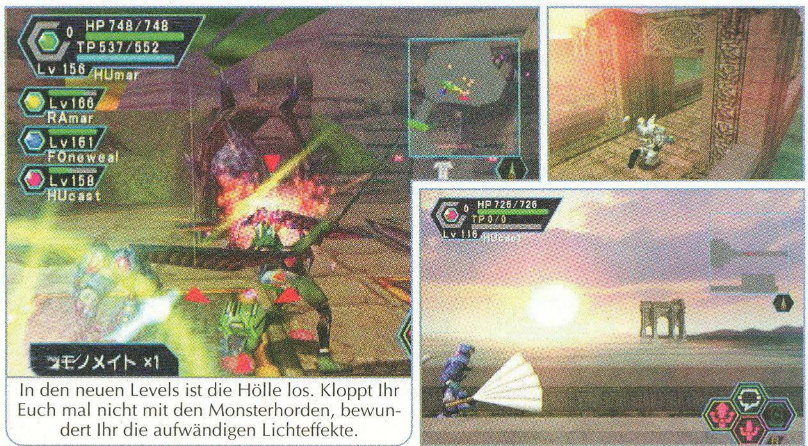
Cheater unerwünscht!

Trotz vieler Sicherheitsvorkehrungen haben es Hacker mit unglaublicher krimineller Energie geschafft, auch in "PSO" ihr Unwesen zu treiben: Sind Schummel-Items wie übermächtige Waffen noch nicht allzu schlimm, hört bei fiesen Player-Killers der Spaß auf: Schon mancher hat sich schwarz geärgert, als fiese Cheater per Massenmail Spieler unten falschen Vorwänden in eine Lobby gelockt haben, um anschließend alle Charaktere per Cheat-Magie zu töten. Dem wird jetzt ein Riegel vorgeschoben: Wer cheatet oder Cheat-Items besitzt, wird nach einmaliger Warnung vom Sonic Team auf ewig verbannt: Charakterdaten und Zugangscodes werden gelöscht. Wenn der üble Hacker nicht wieder 100 Mark für ein neues PSO ausgibt, muss er wohl oder übel draußen bleiben. Wir meinen: Recht so!

Phantasy Star Online Ver. 2

GENRE	ONLINE-RPG
HERSTELLER	SEGA/SONIC TEAM
D-RELEASE	NICHT GEPLANT

Mehr als ein kleines Update. Neue Modi, Levels und Gegenstände garantieren viele weitere Stunden im Netz. Ausgehungerte „Phantasy Star Online"-Fans bekommen durch das Update einen neuen Motivations-Schub.



In den neuen Levels ist die Hölle los. Kloppt Ihr Euch mal nicht mit den Monsterhorden, bewundert Ihr die aufwändigen Lichteffekte.

Das Jahr des

Square darf sich warm anziehen: Nach gigantischem Erfolg in Japan erscheint „Dragon Quest 7" auch im Westen.

Ein Männchen läuft krude animiert über eine Landkarte und wird alle paar Schritte in Menükämpfe mit Monstern verwickelt – und zwar so lange, bis einer von beiden keine Energie mehr hat. Gewinnt der Pixelheld, bekommt er ein paar Punkte und wird manchmal stärker. Der Name des Spiels: „Dragon Quest". Ob es jetzt am Spielprinzip, am Verzicht auf schweren Datenballast oder an der sympathischen Optik von Designer Akira Toriyama lag, mit „Dragon Quest" begann der Siegeszug des Japano-Rollenspiels.

Schlachtet den Drachen und rettet die Prinzessin. Euer Ziel in "Dragon Quest" von 1986.





Immer noch Vorbild: „Dragon Quest 3" (oben rechts und unten) setzte 1989 Maßstäbe.

Die erste Trilogie

Heute wirkt das NES-„Dragon Quest" bieder – wenig Story, keine Party und ein Passwort statt Batterie-Speicher machen dem Spieler zu schaffen. Trotzdem verkaufte Enix allein in Japan über zwei Millionen Exemplare. Der zweite Teil ist da schon wesentlicher moderner: Mehr Handlung und eine echte Party statt Solo-Charaktere machten das neue "Dragon Quest" gleich doppelt so interessant. Aber erst mit Teil 3 schaffte Enix bei 3,4 Millionen verkauften Modulen den bis dato größten Erfolg. „Dragon Quest 3" ist das erste moderne Rollenspiel: Mit originellen Story-Wendungen, einer vierköpfigen Party sowie einem rudimentären Klassensystem hatte man hiermit alle gängigen RPG-Klischees begründet. Das typische Aussehen eines Helden, nette Jingles fürs Spielstand-Speichern und Übernachten sowie die musikalische Gangart inspirieren die Rollenspiel-Macher bis heute. Der Einfluss der Serie auf die japanische Videospiel-Subkultur wird durch eine Entscheidung der japanischen Behörden deutlich: Da zum Start des dritten Teils die Schulen wie leergefegt waren, entschied man, dass der "Dragon Quest"-Erstverkaufstag nicht auf Werktage fallen darf. „Dragon Quest 3" beendete schließlich die erste Trilogie, und damit die Geschichte um den Helden Roto.







Episode 5 erschien 1992 für das Super NES als 12-MBit-Modul



Schlichte Grafik, aber sehr viel Story: „Dragon Quest 4" setzte 1990 auf Inhalt.

Mehr Handlung und mehr Charaktere zeichneten „Dragon Quest 2" 1987 aus.

Drachen-Kult

Für "Dragon Quest 4" zahlten die Fans fast das Doppelte des Normalpreises, trotzdem war die komplette Erstauslieferung von 1,4 Millionen Exemplaren innerhalb von Stunden ausverkauft. Tonnenweise Städte, Dungeons, Monster und der Erzählstil der neuen 'Celestial'-Trilogie fesselten ganz Japan. Die NES-Titel erschienen übrigens auch in Amerika, allerdings sind sie dort als „Dragon Warrior" bekannt. Mit „Dragon Quest 5" folgte die erste Super-NES-Episode. Optisch war's zwar nur marginal besser, doch der orchestrale Sound überzeugt noch heute. Hier könnt Ihr Euch außerdem für eine Frau entscheiden, sie heiraten und so die Geschichte aktiv beeinflussen. Im aufwändigen „Dragon Quest 6" ging Enix noch weiter: Das Spiel ist weniger linear – nach etwa 20 Stunden habt Ihr völlige Freiheit.





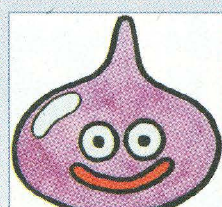
Die bunte Comicgrafik von „Dragon Quest 6" überzeugte 1996 durch zahlreiche Lichteffekte

Kult und die Folgen

Die normale Heilmagie hört bei „Dragon Quest" seit jeher auf dem Namen 'Hoimi'. Dieses Wort hat mittlerweile seinen Weg in den normalen Sprachgebrauch geschafft: Seit 1989 steht der Kunstbegriff sogar im japanischen Äquivalent zu unserem Duden...

Der Urschleim

DIESES UNSCHEINBARE MONSTER ist in Japan Kult: Seit jeher fungiert er als heimlicher Star der „Dragon Quest"-Episoden – nachdem er in den ersten drei Teilen noch ein gemeines Monster war, stieß er in Teil 4 zur Party, im Gameboy-Ableger „Dragon Quest Monsters" ist er der ständige Begleiter des Helden – Pikachu lässt grüßen! Auch die Merchandise-Industrie liebt den fröhlichen, kleinen Kerl: In Japan gibt es sogar Plüsch-Schleimer! Akira Toriyamas Schleimklumpen inspirierte Horden von Monster-Designern: Grinsende Schleimbatzen gehören seit jeher zum Bestiarium moderner RPGs.



Der glibbrige Kerl hat gut Lachen: Wahrscheinlich ist er in Japan bekannter als Michael Jackson.



Drachen







Bei den Monster-Designs hat Starzeichenr Akira Toriyama absolut freie Hand: Biester wie dieser Grinsedino sind unverkennbar aus seiner Feder.



Eine Kamerafahrt über das Fischerdorf: Die Grafik von „Dragon Quest 7" versprüht trotz polygonaler Natur klassischen 16-Bit-Charme.



In den rundenbasierten Kämpfen könnt Ihr Euch Zeit lassen: Wählt in Ruhe Monster und Magie aus.

Dragon Quest 7

Die Welt ist fast komplett im Meer versunken, lediglich eine Insel existiert noch. Hier lebt der Held als Sohn eines Fischers zusammen mit seinen besten Freunden: Prinz Kiefer, der Sohn des Inselherrschers und die hübsche, aber eigensinnige Marybell. Als die drei zusammen die Ruinen der Insel erforschen, erfahren sie um die Vergangenheit: Früher war die ganze Spielwelt besiedelt, aber dann versank Kontinent um Kontinent im Meer. Jetzt liegt es an Euch: Löst das Rätsel und reist zurück in der Zeit, um die Katastrophe zu verhindern. So hebt ihr Inseln oder Länder wieder aus den Tiefen, trefft neue Gefährten und fangt Monster, die Ihr danach hochpäppeln dürft. Sogar eine ganze Stadt will gebaut und bevölkert werden.

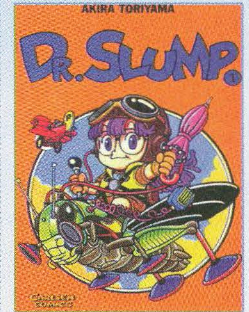


Beim Kampfsystem zeigt sich Enix gewohnt klassisch: Ihr seht die aufwändig animierten Bitmap-Monster von vorne. Vertrimmt werden sie in den rundenbasierten Kämpfen wie schon 1986 im ersten „Dragon Quest". Der Vorteil das Systems: Lange Kamerafahrten und Magieffekte bleiben Euch erspart, flotter von der Hand gehen die Gefechte in kaum einem anderen RPG. Trotzdem seid Ihr lange beschäftigt: Unter 80 Stunden ist „Dragon Quest 7" kaum durchzuspielen.

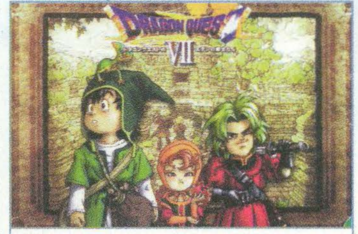
Alte Tugenden

In Japan feierte „Dragon Quest 7" einen sensationellen Erfolg: Von mehr als vier Millionen verkauften Einheiten kann Square nur träumen! Enix verzichtet auf den Playstation-typischen Technik-Ballast: Filmsequenzen sind selten, Sprachausgabe gibt's nicht, und die Optik ist im Vergleich zu Squares Renderepen unauffällig. Aber das macht den Charme des Spiels aus: Enix besinnt sich auf klassische Tugenden. Schlichte, aber sympathische Grafik, kaum Ladezeiten, ein flottes Kampfsystem und ausladende Dungeons vermissen alteingesessene Square-Fans seit „Final Fantasy 7" schmerzlich. Dazu kommt ein komplexes Job-System – Ihr könnt Berufe erlernen und damit Fähigkeiten sowie Talente. Für die Optik zeichnet abermals Akira Toriyama verantwortlich: Seine Helden- und Monster-Designs sind legendär. Für die akustische Untermalung ist wieder Koichi Sugiyama zuständig. Laut Enix erscheint die US-Fassung als „Dragon Warrior 7" Ende des Jahres – bis dahin sollen die 17.000 Seiten Text übersetzt sein. *tn*

Akira Toriyama *ist wahrscheinlich der bekannteste Manga-Zeichner überhaupt: Seine 42-bändige Serie 'Dragonball' feierte rund um den Globus riesige Erfolge und ist bis heute der meistverkaufte Comic der Welt. Nach dem Ende von 'Dragonball' hatte Toriyama genug von langen Serien, seitdem zeichnet er nur noch kurze, abgeschlossene Geschichten wie 'Sandland' oder 'Kajika'. Interessant dabei: Für jedes Werk tüftelt er einen neuen Zeichenstil aus.*



Toriyamas erste große Serie: Dr. Slump



Typisch Toriyama: Der Stil des „Dragonball"-Zeichners ist unverkennbar.





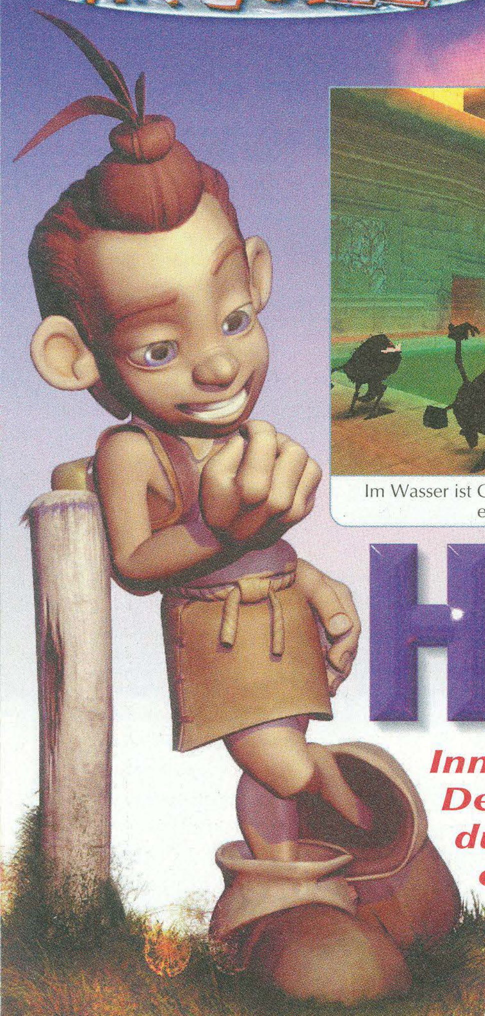
Angenehme Änderungen: Früher musstet Ihr für ein Gespräch noch den Menüpunkt 'Talk' anwählen, heute genügt ein simpler Button-Druck. So kommen auch Einsteiger klar.

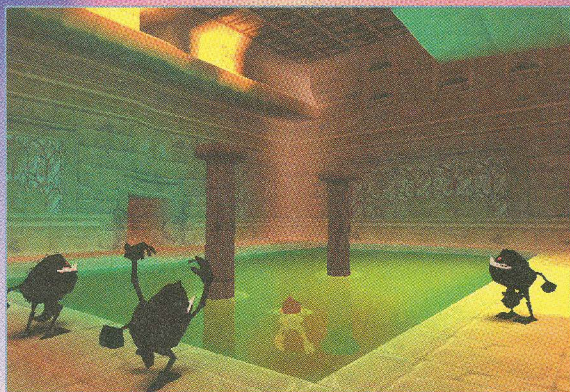


DRAGON QUEST 7

GENRE	ROLLENSPIEL
HERSTELLER	ENIX
D-RELEASE	4. QUARTAL

Gigantisches Rollenspiel in bester 16-Bit-Tradition, ohne Square-typischen Grafik-Ballast: Reist durch die Zeit und lasst die Welt neu auferstehen. Zahlreiche Bonusspielchen und Subquests halten euch wochenlang bei Laune.





Im Wasser ist Gerdy vor den schwarzen Tunichtguten sicher – ein Biss der Biester tut richtig weh



Ein Doop kommt selten allein: Die kleinen Hüpfer sind nicht besonders helle, dafür lassen sie sich anstandslos von Gerdy durch die Gegend treiben.

Herdentrieb

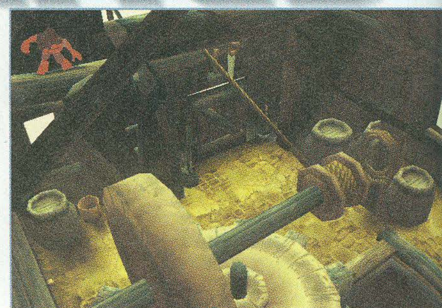
Innovation aus England: Core Designs "Herdy Gerdy" besticht durch hervorragende Grafik und ein neues Spielkonzept.



Der Gromp ist ein großes rosa Raubtier. Meist schlecht gelaunt verbringt er seine Zeit damit, grimmig in die Landschaft zu schauen, kleine Tiere mit erhobenen Armen zu verfolgen und bedrohliche Laute von sich zu geben. Und Artgenossen mag er nicht besonders: Treffen sich zwei Gromps in freier Wildbahn, kommt es meist zu wüsten Keilereien. Seine einzige Schwäche ist Wasser – vor dem feuchten Nass hat er panische Angst und weigert sich, es zu überqueren. Wie man sieht, ist der gemeine Gromp kein sonderlich angenehmer Zeitgenosse. Trotzdem ist er ein wichtiger Bestandteil des Ökosystems von Core Designs "Herdy Gerdy".

Wildes Treiben

Was verbirgt sich hinter diesem abstrusen Titel eigentlich? Gerdy ist einfach der Name des Helden, aber Herdy ist nicht leicht zu erklären, da es sich hierbei um ein englisches Wortspiel handelt: 'To herd' bedeutet 'Vieh hüten' oder 'treiben'. Und genau darum geht es hier: Gerdys Welt wird von etwa 40 verschiedenen Tierarten bewohnt. Da sind zum Beispiel die Doops: Klein, niedlich, aber dumm wie die Nacht bilden sie die unterste Stufe der Nahrungskette. Der schon erwähnte Gromp ist ein ganz anderes Kaliber: Zwar lässt auch seine Intelligenz zu wünschen übrig, dafür sind seine Körperkräfte nicht zu unterschätzen. Jede Art hat ihre ganz speziellen Eigenschaften. Manche mögen Musik und andere lieben es geradezu, die großen Gromps zu ärgern. Doch auch in dieser eigentlich idyllischen Welt hat das Böse Einzug gehalten. Um das ökologische Gleichgewicht zu halten, schuf vor langer Zeit ein göttliches Wesen einen magischen Hirtenstab. Damit dieser nicht von einem unfähigen Menschen missbraucht wird, findet jedes Jahr ein Turnier statt: Der beste Treiber bekommt den Stab. Dieses Jahr war eigentlich Gerdys Vater der Favorit. Doch ein grimmiger Finsterling hatte andere Pläne und verhexte den guten Mann – der schläft nun selig in seiner Hütte und verpasst das große Turnier. Zeit für Gerdy, die Sache in die Hand zu nehmen.



In der Mühle sollte sich Gerdy vor den mahlenden Steinen in Acht nehmen

"Ein echtes Ökosystem"

Beim Besuch von Core Design stellten wir Projektleiter Adrian Smith ein paar Fragen:

"Herdy Gerdy" hat einen sehr eigenen Grafikstil, der gerade für PS2-Spiele ungewöhnlich ist. Was waren Deine Inspirationsquellen?

ADRIAN SMITH: In erster Linie handelte es sich um klassische Zeichentrickfilme wie z.B. "Der Gigant aus dem All".

"Herdy Gerdy" unterscheidet sich stark von herkömmlichen 3D-Jump'n' Runs. Wo liegt der Sinn des 'Herden'-Spielkonzepts?

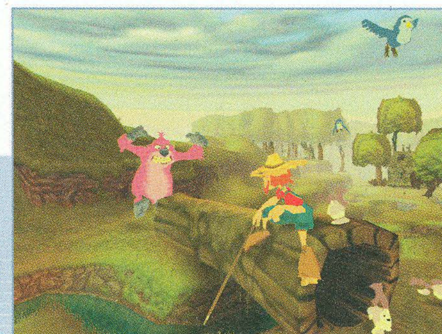
ADRIAN: Unser Hauptanliegen war, ein episches Abenteuer in einer lebendigen Welt zu schaffen. Eines der Schlüsselelemente ist die soziale Interaktion zwischen den Bewohnern der Welt – diese Kreaturen müssen geführt und gemanaged werden.

Was ist Dein persönliches Lieblings-Feature in dem Spiel? Auf welche Leistung seid Ihr am meisten stolz?

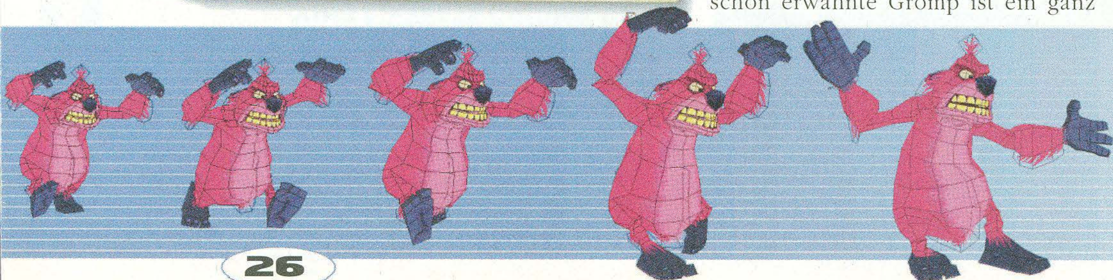
ADRIAN: Darauf, dass wir ein 'echtes' Öko-System geschaffen haben und dass das Spiel ziemlich unberechenbar ist.

Spielst Du noch in Deiner Freizeit? Wenn ja, was sind momentan Deine Lieblingstitel?

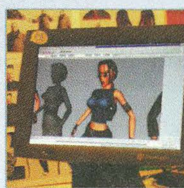
ADRIAN: Ja, ich bin ein passionierter Spieler. Am liebsten zocke ich "Virtua Tennis", "Phantasy Star Online" und im Moment gerade das "Devil may Cry"-Demo – es ist einfach großartig!



Der Angler muss sich keine Sorgen machen: Der Gromp ist zu feige, das Wasser zu überqueren.



Lara kehrt zurück



So sieht die neue Lara aus. Am Gesicht hat sich kaum was geändert.

Um innovative Projekte wie "Herdy Gerdy" zu finanzieren, bereitet Core seine bekannteste Heldin auf die nächste Generation vor. Wir konnten einen ersten Blick auf die neue Lara werfen. Mehr Details, etwas realistischere Proportionen und flüssigere Bewegungsabläufe waren deutlich zu erkennen. Zwar wurde ihr eher schlichtes Antliz wiederum beibehalten, doch das hat eher marketingtechnische Gründe – dafür wirken Laras Antagonisten wesentlich lebendiger als früher. In ihrem neuen Abenteuer bekommt es die Heldin mit einem Alchemisten aus dem 14. Jahrhundert zu tun, unter anderem macht sie dabei die Pariser Oper unsicher. Hoffen wir diesmal auf etwas Innovation.



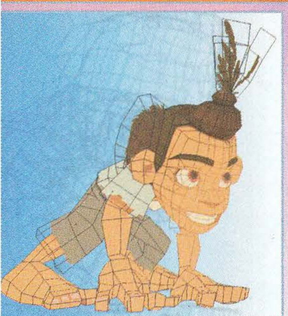
Grafiker Mark Donald kümmert sich um das Äußere von Ms. Croft



Erste Begegnung: Noch hat Hogward Angst, später ist er von 'seinem Roboter' begeistert.

"Der Gigant aus dem All" ("Iron Giant", USA 1999) wird von Animations-Fans als Insider-Tipp gehandelt. Warner Brothers' Geschichte um ein gutmütiges Stahlmonster und seine Freundschaft zu einem kleinen Jungen ist ebenso gefühl- wie humorvoll erzählt und verweist zeichnerisch sogar die Disney-Studios auf die hinteren Ränge. Das im Stil alter Alien-Klamotten gehaltene SF-Märchen ist bereits auf Video und DVD zu haben.

Schwarze Bestien von hinten, ein Gromp von vorne: Auweia!





Anhand der Wireframes wird deutlich, wie aufwändig Gerdy und der Gromp modelliert sind.



Auch kalte Witterung kann den tapferen Gerdy nicht schrecken. Sein Outfit verändert sich im Laufe des Spiels.

Pralles Leben

Angesichts Gerdys detaillierter Welt wird sogar ein "Rayman" neidisch. Wälder, Wiesen, Bäche und Hütten konnte man vorher noch nie in solcher Pracht bewundern: Grafikaufbau, Polygonflackern oder lästige Kanten sucht Ihr mit der Lupe – alles scheint aus einem Guss. Dank intelligenter Programmierung sind auch die Texturen erstklassig und vor allem vierfältig: Überquert Gerdy eine Holzbrücke, sollte er sich einmal die Zeit nehmen und die Bohlen genauer betrachten: Jedes Brett sieht anders aus. Einheitsbrei war gestern, in Gerdys Welt werden die Texturen individuell für jeden Ort angefertigt. Das Ergebnis: Eine runde, harmonische Welt, die der Spieler gar nicht mehr verlassen will. Hinter dieser Pracht müssen die Protagonisten kaum zurückstehen: Bei Gerdys geschmeidigen Bewegungen werden selbst Zeichentrick-Heroen mit Kinoerfahrung neidisch – das gleiche gilt für die gesamte Fauna.

Viel Abwechslung

Viele aktuelle Titel bieten hervorragende Grafik, geben sich in puncto Spielkonzept aber altbacken. Anders bei "Herdy Gerdy": Anstatt auf den Pfaden eines "Mario 64" oder "Rayman 2" zu wandeln, geht Cores Zeichentrickheld neue Wege. Zwar steuert sich Gerdy genauso wie der dicke Klempner, seine Interaktion mit der Umwelt gestaltet sich aber vollkomen anders. Während in gewöhnlichen Jump'n'Runs das bunte Bestiarium bestenfalls zur Bestückung der Gegner dient, steht es hier im Zentrum Eures Bemühens. In den Levels muss Gerdy immer wieder Tiere in die passenden

Außerdem kam auch bei Herdy Gerdy das in letzter Zeit sehr strapazierte Cel-Shading zum Einsatz – mit verblüffenden Resultaten: Da bei den (meisten) Charakteren wie bei den Hintergrundgrafiken auf übermäßig schreiende Farben verzichtet wurde, wirken die Figuren nicht aufgesetzt. Kein Wunder, denn die Animatoren sind Profis: Ein guter Teil der Künstler arbeitete vorher an Warners Zeichentrick-Geheimtip "Der Gigant aus dem All".

Pferche führen. Doch das ist nicht so einfach: Während die Doops sich gerne zusammenrotten und von Gerdy durch die Pampas treiben lassen, sind andere Tiere anspruchsvoller. Manche Rassen mögen Musik, andere wiederum können nicht schwimmen oder reagieren aggressiv auf melodische Töne. Um z.B. eine Herde Doops an einem grimmigen Gromp vorbeizuführen, solltet Ihr das rosa Ungetüm zu einem Artgenossen locken. Während die beiden sich kloppen, könnt Ihr die Doops aus der Gefahrenzone bringen. Im Laufe seiner Abenteuer findet Gerdy auch Hilfsmittel. So lockt Ihr mit einem gewöhnlichen Hirtenstab Doops an – einmal in die Erde gesteckt, und die kleinen Biester versammeln sich um das Holz. Oder Ihr tut es dem berühmten Rattenfänger gleich und trällert auf einer Flöte bzw. blast in ein Horn.

PS2-Fans sollten sich diesen Titel vormerken: Hervorragende Präsentation, ausgezeichnete Spielbarkeit und ein innovatives Konzept machen "Herdy Gerdy" zum Hitkandidaten. *tn*

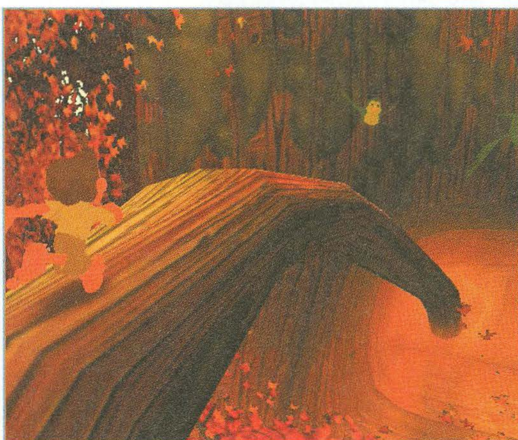


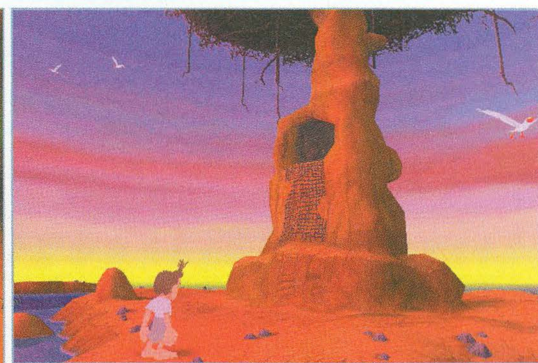
HERDY GERDY

PS2

GENRE	GESCHICKLICHKEIT
HERSTELLER	CORE DESIGN
D-RELEASE	OKTOBER

Grafisch aufwändiges Geschicklichkeitsspiel mit origineller Herden-Thematik. Saubere Steuerung, viele neue Ideen und gute KI sind "Herdy Gerdys" Trümpfe. Ein 3D-Jump'n'Run der ganz anderen Sorte.





Auch ein riesiges Vogelnest will erklommen werden (oben). Links balanciert Gerdy über einen gewaltigen Ast.



HAND HELD

Rundenbasiert statt Action: Konami bringt „International Superstar Soccer" (links) und Capcom „Resident Evil" (rechts).

Rosa Zeiten für den Game Boy

Der Game Boy Advance erscheint zum Euro-Start in vier Farben: Weiß, Blau, Blau-Transparent und Rot-Transparent (siehe Bild unten). In Japan ist bereits ein fünftes Modell angekündigt: Die silberne „Pokémon Edition" kommt mit spezieller Reflektionsbeschichtung, die je nach Blickwinkel Regenbogenfarben zaubert. Unter dem Bildschirm posieren zwei Pokémon.



Arcade-Klassiker

kommen für iMode-Handys

Japanische Spielefirmen sind sich einig: Mobiltelefone sind die Spiele-Handhelds der Zukunft. Der Durchbruch kommt mit farbigem Display und dem fernöstlichen WAP-Gegenstück iMode.
iMode basiert nicht auf abgespeckter HTML-Technik, sondern auf der Objekt-orientierten Programmiersprache Java. Auf iMode feiern 8-Bit-Spieleklassiker ein beispielloses Comeback, weil sie wenig Rechenleistung brauchen: „Pac-Man" und „Galaxian" hat Namco bereits ins Netz gestellt – die Spiele laufen etwas langsamer als die Automatenvorbilder, der Charme bleibt jedoch erhalten. Hudson und Konami ziehen nach: „Bomberman", „Star Soldier", „Pooyan" und „Scramble" gehen in diesen Tagen online. Auch aufwändigere Spiele will Konami für iMode bringen: „Dance Dance Revolution" (rechts) und „Beatmania" reizen das Tonmodul des Handys aus, „Powerful Baseball" wird das erste Echtzeit-Sportspiel. Sega verblüfft mit sensationeller 3D-Grafik: 8-Bit-Opa „Space Harrier" ballert auf schattierte Polygon-Monster. Das „Out Run"-Cabrio steuert der Spieler via „Line-Scrolling" durch die Wüste. Außerdem bringt Sega das abgespeckte „Samba de Amigo" sowie die Puzzlespiele „Chu Chu Rocket", „Puyu Puyu" und „Nights". Rollenspiele und Adventures erscheinen als interaktive Romane mit Grafik, Text und Auswahlmenüs: Statt dem Try&Error-Spielablauf der Ludiwap-Abenteuer gibt's in Capcoms „Resident Evil" Lebenspunkte und einen Rucksack, in dem man Waffen und Kräuter verstaut. Beim Kampf mit Zombies wird der Abstand zum Feind gezeigt: Man kann schießen, nachladen und zurückweichen – durchlöchert das Biest, bevor es Euch beißt! Als rundenbasierte Abenteuer setzt Capcom auch „Street Fighter 2" und „Dino Crisis" auf iMode-Handys um.
Im Gegensatz zu den kostenlosen WAP-Spielen müssen japanische Zocker für iMode per Kreditkarte zahlen: Man kauft das Abo für einen kompletten Monat und kann sich dann jederzeit einwählen. Die Preise variieren je nach Hersteller: Namco schnürt für sechs Mark ein Paket mit vier Spielen, für das gleiche Geld gibt's bei Konami nur einen Titel. Nach Deutschland kommt iMode voraussichtlich zum Jahreswechsel über den Anbieter T-D1. *rp*



Namcos „Pacman" spielt sich auch auf Handys prima

Neben Puzzlespielen wie „Puyu Puyu" (links) bringt Sega das 8-Bit-Rennspiel „Out Run" (Mitte). Die Neuauflage von „Space Harrier" (rechts) wirbelt sogar Polygone übers Handy-Display!

Pocket NEWS

ADVANCE-SCHLACHT: Mit „Tactics Ogre Gaiden: The Knight of Lodis" bringt Nintendo die beliebte Strategieserie auf den Advance. Helden und Monster duellieren sich auf isometrischen 32x32-Schlachtfeldern. Wie in „Final Fantasy Tactics" nehmen geschickte Streiter ihre Gegner von strategisch klugen Positionen (z.B. Dächer und Felsen) unter Beschuss. Das Taktikspiel unterstützt Zweispielerduelle, für die zwei Module mit trainierten Helden benötigt werden. Schlachten gegen die Kumpels lohnen sich, denn die gewonnenen Erfahrungspunkte werden in den Einspieler-Modus übernommen. In Japan erscheint das Spiel Ende Juni, ein PAL-Termin steht nicht fest.

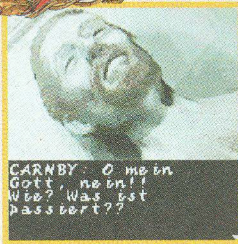




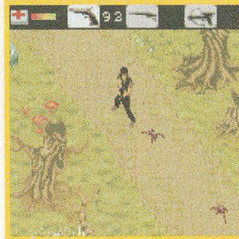
ONLINE-GOLF: Mit Nintendos „Golfland - Mobile Golf" putten japanische Spieler im Netz. Das Handy-kompatible Spiel für den Game Boy Color ähnelt mit Rollenspielhelden, Club-Oberwelt (Bild links), und Minispielen dem beliebten „Mario Golf" – hinter beiden Spielen steht das Entwicklungs-Team Camelot. Für umgerechnet 50 Pfennige holen sich die Spieler neue Plätze, Schläger und Schuhe vom Nintendo-Server. Turnier-lustige Golfer schlagen per Online-Duell um die Wette, außerdem gibt's Tor- und Zeitschießen.



Alone in the Dark



ALLEINE IN DER NACHT: Beinahe zeitgleich mit der vorzüglichen PSone-Version dürft Ihr das Geheimnis um Shadow Island auch mobil lösen. Als Edward Carnby erforscht Ihr das mysteriöse Eiland, geht auf die Suche nach dem verbrecherischen Multimillionär Alan Morton und der mächtigen Abkani-Statue. Hierzu wandert Ihr durch – für Game-Boy-Verhältnisse – wunderschön gezeichnete Bilder, sammelt allerlei Objekte ein, lest Schriftstücke oder löst 'Finde den Gegenstand und wende ihn am richtigen Ort an'-Rätsel. Das üppige Action-Adventure wird zum Teil von atmosphärischer Musik und gelungenen Soundeffekten untermalt. Einzig die Kampfsequenzen nerven ohne Ende: Trefft Ihr zufällig auf Monstergezücht, wird in einen Iso-Bildschirm umgeschaltet, in dem exaktes Zielen kaum möglich ist.



V.I.P.



PAMELA ANDERSON, Busen-Babe und Ex-Partnerin von Tommy Lee, bekommt dank ihrer Fernsehrolle als blondes Bodyguard-Dummchen nun auch einen Auftritt auf dem Game Boy Color. Loyd Bradock ist verschwunden – in der Rolle der V.I.P.-Mitarbeiter müsst Ihr den Schauspieler aufspüren. Auf dem Weg zu seinem Aufenthaltsort düst Ihr in einem simplen Rennen aus der Vogelperspektive eine Straße entlang, skatet am Strand von Venice Beach, fliegt mit einem Hubschrauber über Los Angeles und überwindet ein paar kleine Jump'n'Run-Abschnitte. All diese Minispiele sind primitive Imitationen von Arcade-Titeln wie "Spy Hunter", "Commando" oder "Tiger Heli" – nach 40 Minuten Langeweile seid Ihr durch.

GAMES TO GO

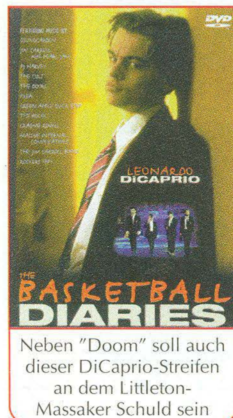
AKTUELLE HANDHELD SPIELE

Titel	System	Hersteller	Preis	Fazit
Alone in the Dark	Game Boy Color	Infogrames	70 Mark	**Toll inszeniertes Gruselabenteuer:** Ein echter Handheld-Hit, wären da nicht die nervigen, unfairen Kampfeinlagen.
Elmo in Grummelland	GB, GB Color	Ubi Soft	70 Mark	**Nur für ganz Kleine:** Als Elmo hüpft Ihr durch ein halbes Dutzend simple, kurze Level. Ca. fünf Minuten Spielzeit!
Geheimnis der Happy-Hippo-Insel	Game Boy Color	Infogrames	70 Mark	**Mach' mal blau:** Niedliches Jump'n'Run für jüngere Semester mit einer Handvoll Minispielen. Etwas kurz.
Harvest Moon 2	GB, GB Color	Ubi Soft	70 Mark	**Hosentaschenfarmer:** Nette Umsetzung der spaßigen Landwirtschaftssimulation mit Adventure-Flair.
Roswell Conspiracies	Game Boy Color	Ubi Soft	70 Mark	**Öde Alienjagd:** Identifiziert Außerirdische und nehmt sie in ruckelnder Iso-Optik gefangen. Langweilig.
Treehouse of Horror	Game Boy Color	THQ	70 Mark	**Gelber Horror:** Sieben technisch mäßige Halloween-Hüpf- und Ballerlevel rund um die Simpsons. Für Fans.
V.I.P.	Game Boy Color	Ubi Soft	70 Mark	**Dumpfes Spiel nach doofer Serie:** Super-simpler Genremix aus Flugaction, Rennen und Jump'n'Run.

MANIAC NEWS

BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELESZENE

Fünf-Milliarden-Dollar-Klage gegen US-Spieleindustrie



Neben "Doom" soll auch dieser DiCaprio-Streifen an dem Littleton-Massaker Schuld sein

Exakt zwei Jahre nach dem Massaker von Littleton, Colorado hat eine betroffene Familie Klage gegen 25 Medien-Firmen eingereicht, darunter etliche Spielepublisher. Zur Erinnerung: Am 20. April 1999 liefen die Schüler Eric Harris und Dylan Klebold in der Columbine Highschool Amok und töteten 13 Menschen sowie sich selbst. Bei den Tätern wurden später diverse Gewaltvideos und Spiele wie "Doom" gefunden.
Die Witwe und zwei Stieftöchter eines getöteten Lehrers haben nun 25 Unternehmen – darunter Nintendo und id Software – verklagt, die durch ihre Produkte indirekt an der Tragödie mitverantwortlich sein sollen. Der geforderte Schadensersatz beläuft sich auf fünf Milliarden US-Dollar. In der Klageschrift wird ausgeführt, dass die Spieleindustrie nicht fähig sei, sich effektiv selbst zu regulieren, und dass deshalb rechtliche Schritte notwendig wären, um gewalttätige Spiele von Kindern fernzuhalten. Ohne Kontrollmaßnahmen "besteht die Garantie, dass mehr Monster erschaffen und mehr Morde in den Schule passieren werden", so der Wortlaut der Klage. Die betroffenen Firmen haben sich noch nicht zu den Vorwürfen geäußert.

Gemeinsam stark: Namco, Square und Enix bilden Allianz

Nicht nur europäische und amerikanische Enwickler scheitern zurzeit an exorbitanten Kosten und mauen Absätzen. Auch japanische Firmen tun sich momentan schwer, Gewinn zu erwirtschaften. Nun haben sich drei Giganten der Branche – Namco, Square und Enix – entschlossen, eine Allianz zu bilden und gemeinsam den Unbilden des Geschäfts zu widerstehen. Unterstrichen wurde die Zusammenarbeit mit dem Kauf von jeweils ein Prozent des Partnerunternehmens, die Übernahme von bis zu fünf Prozent Anteilen ist geplant. Die Kollaboration soll vor allem zwei Effekte zeigen: Zum einen will man durch Synergien die enormen PS2-Entwicklungskosten verringern, zum anderen gemeinsam einen übermäßigen Erfolg der Xbox verhindern. Alle drei Unternehmen sehen momentan die PS2 als zukunftsträchtigste Konsole und investieren den Großteil an Geldern in Projekte für die Sony-Konsole. Die Anleger haben die Allianz indes negativ aufgenommen: In Folge der Meldung sanken die Kurse der drei Unternehmen.

NACHGEHAKT

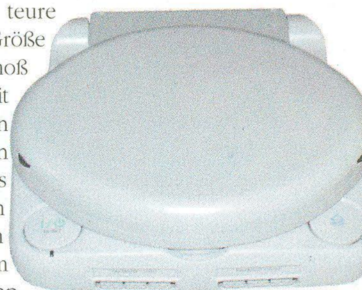


ALTES THEMA IN NEUEN DIMENSIONEN: Schadensersatzforderungen, die schwarze CDU-Spenden um ein vielfaches übertreffen, sind ja nichts Neues im Land der unbegrenzten Doppelmoral. Doch fünf Milliarden Dollar von Nintendo & Co. für die Anstiftung zum Amoklauf zu fordern, ist so haarsträubend, dass die verklagten Firmen wohl gar nicht wissen, ob sie lachen oder weinen sollen. Durch diese absurde Forderung wird ein Sachverhalt ins Lächerliche gezogen, dessen wissenschaftliche Erforschung immer noch dringend nötig wäre: Wie ist der Zusammenhang zwischen gewalttätigen Spielen und angewandter Gewalt? Und warum mutieren nur amerikanische Jugendliche durch den Genuss von Ego-Shootern zu seelenlosen Killermaschinen, nicht aber die Millionen anderen Nutzer weltweit? Liegt's an der Mentalität, am sozialen Zündstoff oder vielleicht doch daran, dass jeder Ami seine Knarre aus dem Kaugummiautomaten ziehen kann? Plumpe Schuldzuweisungen lösen die generelle Problematik sicher nicht.

LC-Display: Teurer Schritt Richtung PSone-Handheld



PSone-Besitzer mussten bisher neidisch auf Handheld-Zocker schielen. Doch damit ist jetzt Schluss: Hardware-Profi BigBen verwandelt mit dem 'Screen Station Evolution'-Bildschirm die schnucklige Sony-Konsole in eine mehr oder weniger mobile Spielstation. Das LC-TFT-Display misst 13 Zentimeter in der Diagonale und wird einfach in die rückwärtigen Anschlussbuchsen der PSone gesteckt – das Netzteil der Konsole anschließen, den Bildschirm einschalten und los geht's! An den Seiten des schwenkbaren Displays findet Ihr drei Drehregler für Helligkeit, Farbe und Lautstärke sowie eine Klinkenbuchse für den Anschluss eines Kopfhörers. Auf der Vorderseite sorgen zwei Mini-Lautsprecher für etwas blechernen Stereosound, besser wie bei aktuellen Handhelds klingt's jedoch allemal. Dank mitgeliefertem Zigarettenanzünder-Adapter spielt Ihr Eure Lieblings-PSone-Titel bequem im Auto – Staustress adé!
Im Praxistest hinterließ das 300 Mark teure Accessoire einen guten Eindruck: Die Größe reicht für das Spielvergnügen auf dem Schoß völlig aus, das Bild überzeugt dabei mit großer Leuchtkraft und dank der kleinen Dimensionen werden grobe Pixelklumpen großzügig kaschiert. Allerdings zeigte das Display bei unserem Probelauf an einigen Stellen horizontale 'Störstreifen', die sich vor allem in den Spielemenüs unangenehm bemerkbar machten. Darüber hinaus kippte der schwenkbare Bildschirm des Öfteren nach hinten um – weniger als 45° Neigungswinkel sind nicht drin. Hier wäre eine Feststellschraube sinnvoll gewesen.



Trotz aller Kritik ist die 'Screen Station Evolution' für alle reisefreudigen (und zahlungskräftigen) PSone-Besitzer eine Überlegung wert: eine Partie "Resident Evil" im düsteren Motel oder eine "Silent Hill"-Session auf einem abgelegenen Autobahnparkplatz – wer will sich dieses Erlebnis schon entgehen lassen!

PRODUKT	
Screen Station Evolution	
HERSTELLER	
Big Ben	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
PSone	300 Mark
Empfehlenswertes Display für die PSone mit kleinen Mängeln. Hoher Preis!	

Xbox-Hardware endlich komplett

Letzten Monat gab es noch kritische Stimmen über die Unfähigkeit Microsofts, wie versprochen die finalen Entwickler-Kits auszuliefern, nun ist die Xbox-Hardware doch noch fertig geworden. Laut Jeff Henshaw, dem Producer des Xbox-DevKits, wurde rund um die Uhr gearbeitet, um die Systeme noch vor der E3-Messe zu finalisieren und den Drittherstellern zukommen zu lassen. Und dies anscheinend zu einem recht günstigen Preis: Der Präsident der Sega-Tochter Smilebit ("Hundred Swords", "Jet Set Radio"), die sich komplett auf Xbox konzentriert, begründete die Abkehr von der PS2 wie folgt. "Eines der Hauptprobleme mit der PS2 sind die Entwicklungsausgaben, vor allem wegen Sonys DevKits, die zwei Millionen Yen (über 36.000 Mark) pro Stück kosten. So müssen oft fünf bis zehn Leute an einem einzigen Gerät arbeiten, und deshalb gibt es so viele B-Klasse-Spiele auf der PS2", so Shun Arai zu Newsweek Japan.

Vivendi Universal auf dem Weg zur Konsolenmacht

VIVENDI UNIVERSAL PUBLISHING

Das Firmenkonglomerat Vivendi Universal, deren Softwarezweig in der Vergangenheit unter Havas Interactive ("Half-Life") bzw. Sierra firmierte, wandelt sich zu einem wichtigen Publisher für Videospiele. So wurde mit Fox Interactive ein Dreijahres-Vertrag geschlossen, Next-Generation-Fortsetzungen von "No one lives forever", "Die Hard" oder die Umsetzung der US-Reality-TV-Show "Cops" werden nun über Vivendi erscheinen.
Zudem einigte man sich mit Tolkien Enterprises über die Entwicklung diverser Titel, die auf dem "Hobbit" und der "Herr der Ringe"-Trilogie basieren – das erste Spiel "Die Gefährten" soll bereits Anfang 2002 erscheinen. Die Mittelerde-Lizenz gilt für die nächsten acht Jahre. Aus den Studios der Software-Tochter Universal Interactive werden zudem "Spyro the Dragon"- und "Crash Bandicoot"-Produkte für Gamecube, Xbox und PS2 kommen.

Thronfolger



Lange Zeit war das 'Speedster' von Fanatec die Nummer Eins unter den PSone-Lenkrädern. Mittlerweile teilt sich der Oldie die Pole Position mit Mad Catz' 'MC2 Racing Wheel' – doch jetzt steht mit dem 'Speedster 2' der Nachfolger in den Startlöchern. Der neueste Zubehör-Streich von Fanatec ist von Sony offiziell lizenziert und wird zudem exklusiv von dem Elektronik-Riesen vertrieben. Äußerlich hat sich bei der Neuauflage wenig getan: Das Gehäuse ist ebenso wie das Pedalmodul etwas größer geworden und die Aktionstasten liegen nun komplett auf der Oberseite des gummierten Dreispeichen-Lenkrads. Mit dem 'Mode'-Knopf wählt Ihr zwischen den üblichen Betriebsarten 'Digital', 'Analog' und 'Lenkrad'; darüber hinaus dürft Ihr mit einer Tastenkombination den maximalen Lenkeinschlag (unabhängig von irgendwelchen Spielemenüs) einstellen sowie das 'Tracking Control System' ein- bzw. ausschalten. Letzteres soll laut Bedienungsanleitung wie ESP in realen Fahrzeugen wirken und so das unkontrollierte Ausbrechen in engen Kurven vermeiden. Leider bemerkten wir von dieser Funktion im "Colin McRae"-Testbetrieb rein gar nichts – wohl eher eine Marketing-Spielerei als eine ausgereifte Lenkunterstützung. Davon abgesehen überzeugt das 'Speedster 2' auf ganzer Linie: Lenk- und Pedalwiderstand, Handhabung, Verarbeitung und Spielgefühl sind absolute Spitzenklasse. Allerdings reicht es nicht ganz zur alleinigen Playstation-Referenz: Um das Fanatec-Zubehör richtig nutzen zu können, braucht Ihr zwingend einen Tisch, an dem Ihr das Accessoire bombenfest verankert. Die Mad-Catz-Konkurrenz funktioniert dank 'Schenkelstützen' auch problemlos auf dem Schoß.

PRODUKT	
Speedster 2	
HERSTELLER	
Fanatec	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
PS2/PSone	150 Mark
Hochwertiges Lenkrad zum fairen Preis. Referenz!	

IDSA-Report: Videospiele als Wirtschaftsfaktor

Welchen hohen Stellenwert Video- und Computerspiele innerhalb der westlichen Volkswirtschaften haben, beweist eine Studie des amerikanischen Softwareverbandes IDSA (Interactive Digital Software Association): Im vergangenen Jahr schuf die US-Spieleindustrie etwa 220.000 Arbeitsplätze und zahlte Gehälter in der Höhe von 7,2 Milliarden Dollar. Die Umsätze mit Spielesoftware sind seit 1997 um 15 Prozent pro Jahr gestiegen – 2000 wurde die Grenze von zehn Milliarden Dollar überschritten. Die US-Filmindustrie wuchs im selben Zeitraum erheblich langsamer, an Kinokassen wurden 'nur' 7,7 Milliarden Dollar umgesetzt. Doug Lowenstein, der Präsident der IDSA, erwartet ein Wachstum von weiteren 50 bis 75 Prozent in den kommenden fünf Jahren.

LICHT & SCHATTEN

ERFOLGREICHE POLITIK: Obwohl es Ubi Soft an echten Hype-Titeln fehlt, fährt der französische Konzern Jahr für Jahr Traumergebnisse ein. Der soeben vorgelegte Bericht über den Umsatz im Geschäftsjahr 2000/2001 beweist ein weiteres Mal, wie man mit der richtigen Produktstrategie und der gezielten Übernahme von kleineren Unternehmen Kasse machen kann – und das in einer Zeit, in der die Industrie vom fehlenden Kundeninteresse schwer gebeutelt ist. Mit einem Ergebnis von knapp 260 Millionen Euro steigerte man den Umsatz um 39% im Vergleich zum Vorjahr. Besonders das Quartal zwischen 1.1. und 31.3. 2001 hat sich gelohnt: Hier ist der Umsatz um 52% gestiegen. Verantwortlich dafür war vor allem die Übernahme des deutschen Entwicklers Blue Byte und die nachfolgende Veröffentlichung des Aufbaustrategiespiels "Die Siedler 4". Damit das kommende Geschäftsjahr noch erfreulicher ausfällt, hat Ubi momentan 160 Titel in Entwicklung.

BATTLE FOR MIDWAY: Die Schlacht ums Überleben des amerikanischen Traditionsherstellers Midway geht weiter. Seit Jahren schwer angeschlagen, lassen auch die neuesten Quartalszahlen wenig Raum für Optimismus. Vom 1. Januar bis zum 31. März 2001 machte Midway einen Nettoverlust von 25,8 Millionen Dollar (ca. 57,2 Millionen Mark) bei einem dürftigen Umsatz von 23,7 Millionen. Ein desaströses Ergebnis, wenn man bedenkt, dass schon im Vergleichszeitraum 2000 nur ein Umsatz von 55 Millionen Dollar bei einem Verlust von 11,4 Millionen generiert wurde. Nichtsdestotrotz plant Midway für die Zukunft: 2002 sollen Dutzende Titel für PS2 (12), Gamecube (9), Xbox (10) und GBA erscheinen. Dafür gestaltet sich das Restprogramm 2001 dürftig: Neben "Spy Hunter" und "Legion" für PS2 versucht Midway sich mit wenig attraktiven Starttiteln für die neuen Konsolen von Nintendo und Microsoft ("NFL Blitz", "NHL Hitz") über Wasser zu halten.

AM RANDE

ALPEN-POWER: Der österreichische Publisher Jowood ("Der Industriegigant") hat im letzten Jahr seinen Personalstand um 18% erhöht und mit 6,9 Millionen Euro Umsatz ein Quartalsergebnis abgeliefert, das erheblich über den Erwartungen lag. **BILL GATES' ENSEMBLE:** Microsoft baut seine Riege hochklassiger Entwickler aus. Für einen ungenannten Preis wurden die Ensemble Studios ("Age of Empires") vom Windows-Konzern übernommen. **ROCKY IN RAGE:** Der englische Entwickler Rage hat sich die "Rocky"-Lizenz von MGM Interactive gesichert. Die nächsten vier Jahre darf Rage alle fünf Teile der blauäugigen Stallone-Serie zu Spielen für jegliche Plattform verwursten. **GBA-STALLONE:** Und auch auf dem GBA dürft Ihr in die Rolle des alternden Muskelmannes schlüpfen. Crawfish wird den kommenden Streifen "Driven" auf das Handheld umsetzen.

Also doch: Gamecube ein weiteres Mal verschoben

Wen wundert's? Nintendo kann wieder einmal den Veröffentlichungstermin für eine neue Heimkonsole nicht halten und wird den Gamecube erst am 14. September 2001 in japanische Läden bringen. Ursprünglich war Mitte Juli geplant, der US-Start wurde von Oktober auf Mitte November verschoben. Von Nintendo Japan kam keine Stellungnahme zu den Gründen für die Verspätung, auch die Europazentrale hüllt sich in Schweigen. "Das wichtigste ist, dass die Konsole in USA und Japan vor Weihnachten kommt", so ein Firmensprecher. Na, da sind wir Europäer aber glücklich...

Leere Hallen: Auch Sony fehlt bei ECTS

ects*
2-4 September 2001
ExCeL London

Die größte europäische Spielemesse – die ECTS in London – stirbt einen langsamen Tod. Nachdem letzten Monat bereits Nintendo angekündigt hat, dem herbstlichen Messetrubel fernzubleiben und stattdessen eine eigene Veranstaltung fürs Fachpublikum anzubieten, verzichtet nun auch Sony auf ein Erscheinen. Im Gegensatz zu Nintendo wird der Playstation-Hersteller aber eine eigene Publikumsmesse als Ersatz anbieten. In der größeren Öffentlichkeit abseits von Medien- und Handelsvertretern liegt auch die Begründung für die Maßnahme: "Wir müssen zwar dieses Jahr mehr Geld ausgeben, aber das wichtigste in der aktuellen Situation ist, die Kunden zu erreichen – die Leute, die ja die Spiele kaufen.", so Ray McGuire von SCEE UK. Was letztendlich aus der traditionsreichen ECTS (die seit 1989 besteht) wird, steht in den Sternen – gut sieht es für die einzige europäische Spieleveranstaltung mit Weltformat nicht aus.

Infogrames spielt mobil

Der französische Software-Gigant Infogrames hat ein Abkommen mit der Mobilfunk-Firma Alcatel geschlossen. In den nächsten zwei Jahren will man drei Spiele für das Handymodell 'One Touch 511' entwickeln, die allesamt auf dem wenig erfolgreichen N64-Titel "Starshot" basieren.

Linux-Kit: PS2-Software selbst gemacht



Spiele im Eigenbau: Wer hätte nicht mal Lust, seiner Phantasie freien Lauf zu lassen und eigene Welten auf Konsole zu erschaffen? Zumindest in Japan geht jetzt der Traum aller Hobbyprogrammierer mit Hang zum Videospiel in Erfüllung. Über den Playstation.com-Onlineshop durften Interessenten ein Linux-Kit für PS2 vorbestellen, das im Juni geliefert werden soll. Für 25.000 Yen (ca. 450 Mark) bekommt der Käufer einiges geboten: In dem dicken Paket befindet sich neben der Software eine externe Festplatte, Maus und Tastatur sowie ein dickes Handbuch. Allerdings gibt es gleich zwei Wermutstropfen: Zum einen können nur erfahrene Linux-Programmierer etwas mit dem Do-it-yourself-Devkit anfangen, zum anderen bleibt das Produkt japanischen PS2-Nutzern vorbehalten. Weder eine US-, noch eine Europa-Veröffentlichung ist momentan geplant. Wie groß das Interesse an dem Linux-Kit ist, zeigte sich am 9. Mai, dem Beginn der Vorbestellungsannahme: Bereits nach acht Minuten war die erste Charge von 2.000 Paketen reserviert.

Preisbrecher



Für einen originalen PSone-Dual-Shock-Controller müsst Ihr immer noch satte 60 Mark berappen. Für knapp die Hälfte bekommt Ihr bei Madrom den 'X-Shock Controller', der neben den Funktionen des Sony-Vorbilds auch Turbo- und Slow-Motion-Optionen bietet. Die Verarbeitung des Pads ist bis auf den schlampig eingepassten L2-Button akzeptabel. Das durchgehende Digi-Kreuz arbeitet wenig präzise, dafür sind die Aktions-Knöpfe und die Analog-Sticks gut gelungen – akkurate Fahrmanöver oder schnelle Feuersalven stellen kein Problem dar. Wäre das Digi-Kreuz etwas genauer und hätte man die Schultertasten exakter verarbeitet, könnten wir den 'X-Shock Controller' durchaus empfehlen. In der uns vorliegenden Fassung bleibt jedoch nur der Griff zur teureren aber weitaus besseren Original-Version von Sony.

PRODUKT	
X-Shock Controller	
HERSTELLER	
Madrics	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
PSone	*35 Mark*
Trotz des niedrigen Preises nicht empfehlenswertes PSone-Pad.	

TOP 5

	PSone	PS2	Nintendo 64	Dreamcast
1	/* **Duke Nukem: Land of Babes** TAKE2 Das mittelprächtig inszenierte Macho-Geballer stürmt dank Budget-Preis die Charts.	/* **Unreal Tournament** INFOGRAMES Hoch gehyped: Trotz fehlender iLink-Option ballert sich die PC-Umsetzung an die Spitze.	/* **Banjo-Tooie** RARE Rare-Perle, Nr. 1: Das witzige Jum'n'Run hat die Anlaufschwierigkeiten überwunden.	/3 **Metropolis Street Racer** SEGA Nach der Racer-Flut 2000 profitiert "MSR" von der aktuellen Ruhe auf dem Dreamcast-Asphalt.
2	/* **C12: Final Resistance** SONY Endlich ein gebührender Platz für das letzte große Action-Spiel auf Sonys kleiner Konsole.	/* **indiziertes Spiel** ELECTRONIC ARTS Wo <indiziert> draufsteht, ist auch <indiziert> drin. Noch eine PC-Ego-Shooter-Konvertierung.	/2 **Conker´s Bad Fur Day** RARE Rare-Perle, Nr. 2: Teuer, taktlos, tierisch komisch – das N64 ist doch keine Kinderkonsole.	/* **Shenmue Chapter 1** SEGA Und auch Yu Suzuki meldet sich zurück. Hoffentlich findet auch Teil 2 den Weg zu uns.
3	/* **You don't know Jack** TAKE2 Wer wird Millionär? Take2, wenn sie noch mehr Folgen der coolen Quiz-Show veröffentlichen.	/5 **Shadow of Memories** KONAMI Wacker gehalten: Konamis Zeitreise-Abenteuer behauptet sich in der Bestenliste.	/* **Perfect Dark** RARE Rare-Perle, Nr. 3: Nach einiger Zeit kehrt sexy Joanna wieder in die Top 5 zurück.	/* **indiziertes Spiel** SEGA Trotz Werbeverbots erfolgreich: Die PC-Umsetzung gibt's nur unter der Ladentheke.
4	/* **Time Crisis: Project Titan** NAMCO Lightgun-Geballer vom Feinsten: Dank gnädiger BPjS haben's Terroristen diesen Monat schwer.	/* **Gungriffon Blaze** SWING! Kein Platz für mehrere Mechs: "Z.O.E." muss dem Game-Arts-Spektakel weichen.	/3 **Star Wars Battle for Naboo** THQ Star-Wars-Fans trösten sich mit "Naboo" bis zum Start des Gamecube-"Rogue Squadron".	/* **Worms World Party** VIRGIN Endlich lässt sich der waffenstarrende Multiplayer-Spaß auch online spielen.
5	/* **Lego Insel 2** LEGO Für die kleinen Konsolen-Freunde: Kindersoftware vom dänischen Klötzchen-Konzern	/* **Sky Odyssey** SONY Bis zum nächsten "Ace Combat" vergnügen sich Flugsimulanten mit Sonys Luftnummer.	/* **Die Welt ist nicht genug** ELECTRONIC ARTS Bond is back: Nach einem Monat Pause macht sich der smarte Agent wieder an die Arbeit.	/* **Ferrari F355 Challenge** SEGA/ACCLAIM Und noch ein Rückkehrer: Simulations-Freunde pfeifen auf die Formel 1 und rasen lieber rot.

Quelle: Gameplay

SPIELE-PROGNOSE FÜR DEUTSCHLAND



Juni	Juli	August
Unreal Tournament – Ego-Shooter	Outtrigger – Action	Mat Hoffman's Pro BMX – Sportspiel
Crazy Taxi 2 – Rennspiel	Conflict Zone – Strategiespiel	Heroes of Might & Magic 3 – Strategiespiel
World's Scar. Police Chases – Rennspiel	Starcraft 64 – Strategiespiel	Sheep, Dog 'n Wolf – Strategiespiel
Onimusha – Action-Adventure	Gran Turismo 3 A-Spec – Rennspiel	Supercar Street Challenge – Rennspiel
Tokyo Highway Chal. 2 – Rennspiel	NBA Street – Sportspiel	Zombie Revenge – Action
Ring of Red – Strategiespiel	Ephemeral Fantasia – Rollenspiel	Extreme G3 – Rennspiel
Le Mans 24 Stunden – Rennspiel	Soul Reaver 2 – Action-Adventure	Bundesliga Manager X – Simulation

Besser geht's nicht: Activision erfolgreich wie nie

Rekorde bei Activision: Der Traditionshersteller, der uns vor rund 20 Jahren bereits mit Spielen für Ataris VCS beglückt hat, blickt auf das erfolgreichste Geschäftsjahr seiner Geschichte zurück. Zwischen 1. April 2000 und 31. März 2001 konnte man Software im Wert von 620 Millionen US-Dollar (ca. 1,37 Milliarden Mark) umsetzen, der Nettogewinn betrug 21 Millionen. Eine rosige Nachricht – hatte Activision im vergangenen Jahr doch noch ein Minus von 34 Millionen Dollar eingefahren. Zudem setzte sich die Firma an die Spitze der am schnellsten wachsenden US-Publisher des vergangenen Jahres. Zu verdanken ist der Erfolg zu einem großen Teil dem Glückstreffer "Tony Hawk", dessen Marktpotenzial anfangs erheblich unterschätzt wurde. Um auch in Zukunft gute Umsätze zu garantieren, sind momentan allein für die PS2 20 Spiele in der Entwicklung.

Capcom auf Expansionskurs

Beat'em-Up-Profi Capcom wird eine Filiale in Süd-Korea gründen. Gemeinsam mit den dort ansässigen Animationsspezialisten Koko Enterprises will man eine anfangs 30-köpfige Firma aus der Taufe heben, die sich mit der Entwicklung von Netzwerkspielen befasst. Ob 'Koko Capcom' – so der wahrscheinliche Name – auschließlich PC-Titel oder auch Konsolenprodukte herstellen wird, ist noch nicht bekannt.

Konami: Führender Software-Hersteller in Japan

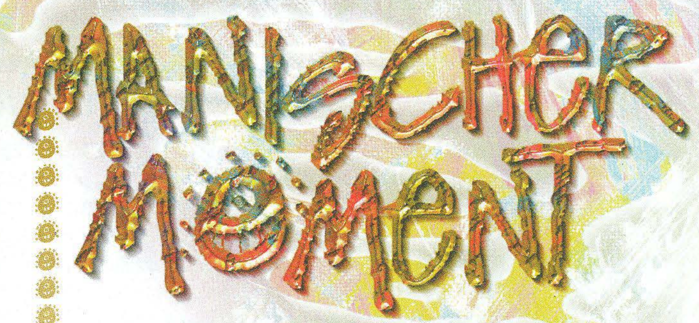


Konami dominiert Spielecharts und Verkaufsregale: Nach Angaben des japanischen Konsolenmagazins Famitsu wurde der Konzern auch im vergangenen Jahr seiner Ausnahmerolle gerecht. Von April 2000 bis März 2001 sicherte sich Konami einen Marktanteil von 15,8 Prozent, andere Dritthersteller wie Square (9,9%), Capcom (6,1%) oder Namco (4,0%) können da nur neidvoll erblassen. Insgesamt liegt Konami auf dem zweiten Platz hinter – Pokémon sei Dank – Nintendo, die 20,3% Marktanteil verbuchen konnten. Der Grund für den Erfolg Konamis liegt in der Multiplattformstrategie und dem Ausschlachten erfolgreicher Serien wie "ISS", "Yugioh Duel Monsters" oder der Bemani-Reihe.

Besonders der "Yugioh"-Marke verdankt Konami seine glänzenden Geschäftsergebnisse. Im letzten Fiskaljahr, das am 31. März endete, verbuchte man einen Rekordgewinn von 21,7 Milliarden Yen (ca. 390 Millionen Mark), für den in hohem Maße die Playstation- und Game-Boy-Titel sowie "Yugioh"-Sammelkarten verantwortlich waren. Seit 1999 wurden 3,5 Milliarden Karten verkauft. Wie seinerzeit Nintendo mit Pokémon versucht nun auch Konami, den Hype auf den Westen zu übertragen: Noch vor Weihnachten sollen ein Game-Boy-Modul und die ersten Sammelkarten in den USA erscheinen.

Die ganze Messe auf Video

Wie in den vergangenen Jahren wird die Firma Gamestore ein Video zur wichtigsten Spielemesse der Welt anbieten. Auf zwei Kassetten findet Ihr je vier Stunden Filmmaterial von der E3, Spiele für sämtliche Systeme werden vorgestellt. Erhältlich ist das Ganze für 59,90 Mark ab Mitte Juni. Bestellen könnt Ihr die Videos unter der Nummer 0201/777235.



Internet-Junkies auf dem Dauertrip: Endlich hat sich die wunderbare Welt der Breitbandkommunikation auch unter den Äckern von Mering breit gemacht. Doch kaum durften sich die MAN!ACs nach Herzenslust in ungewohntem DSL-Tempo im Internet austoben, kam es auch schon zur Ernüchterung – vor allem beim Führungspersonal. Internet-Radio und MP3s sorgten für Konzentrationsmängel, Real-Player-Filme und Webcam-Voyeurismus für Vernachlässigung der Arbeit. Am schlimmsten an dem gnadenlosen Gesauge und Gesurfe aber war die Einschleppung eines hinterhältigen Virus in das firmeneigene Netzwerk, der besonderen Gefallen an unserer Mac-Software fand. Zur Strafe wird jetzt wieder mit dem Dreamcast gesurft...



Arbeitgeber aufgepasst: So lässt sich die Arbeitsleistung im Handumdrehn erhöhen.



E3 2001 Kampf der

Auf der wichtigsten Spielemesse des Jahres ließen Nintendo und Microsoft endlich die Katze aus dem Sack. Und Sony setzte dagegen...

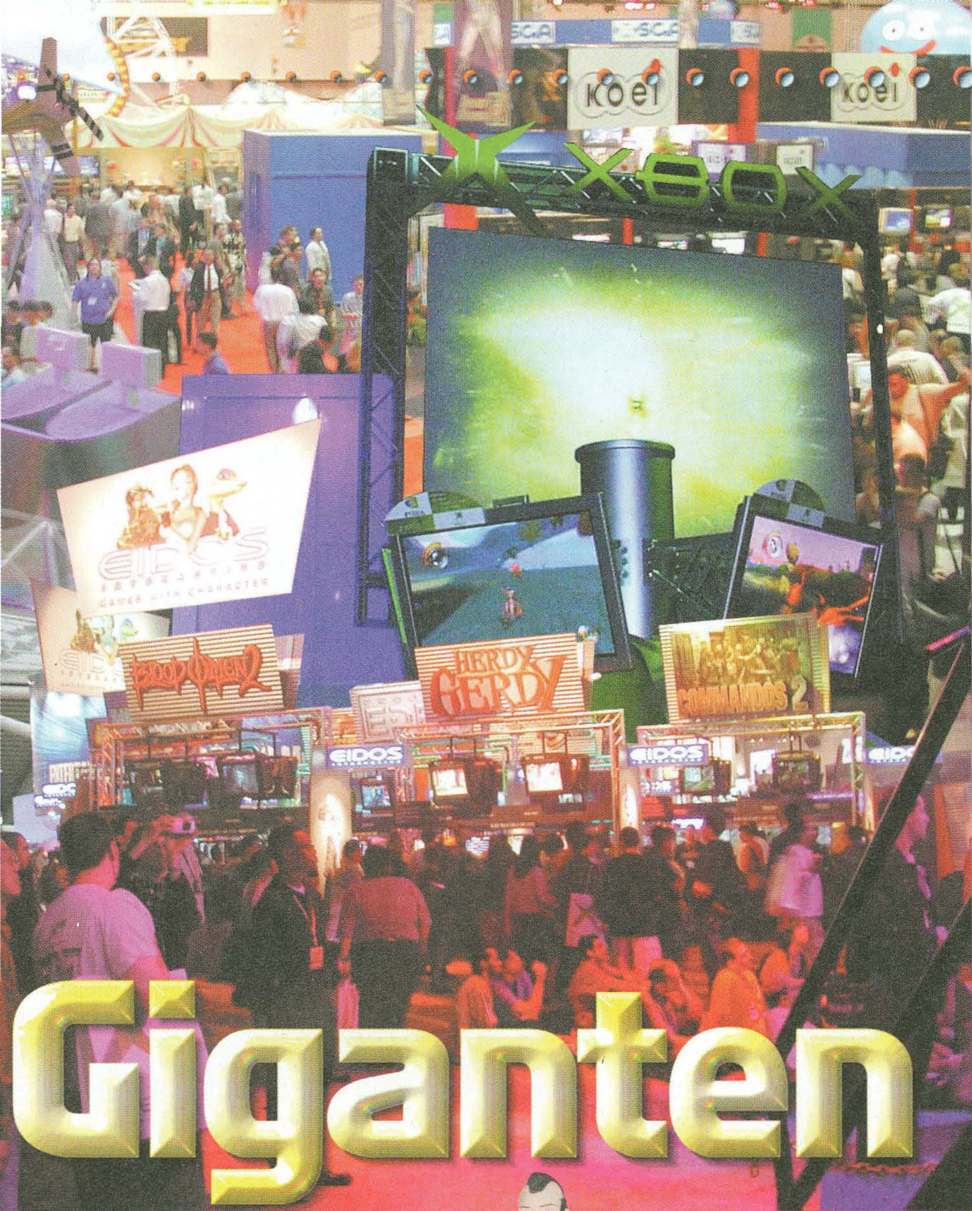
Die Vorzeichen für die Electronic Entertainment Expo in Los Angeles standen gut. Nach der ersten Welle von PS2-Software mit all ihren Kinderkrankheiten, wurde eine Flut von Spielen der zweiten Generation für die Sony-Konsole erwartet. Zudem mussten Nintendo und Microsoft beweisen, dass sie mit ihren neuen Systemen ein Wörtchen vor dem Fernseher mitzureden haben. Wir besuchten die Messe für Euch und konnten kurz vor knapp die wichtigsten Titel, Trends und Tatsachen in diese Ausgabe quetschen. Für die komplette Titelliste und noch mehr Infos hat die Zeit leider nicht mehr gereicht – Teil 2 unseres E3-Specials liefern wir deshalb in MAN!AC 8/2001 nach.

Xbox-Attacke

Traditionell beginnt die E3 eigentlich schon am Tag bevor sich die Tore zu den mit Neuheiten vollgestopften Ausstellungshallen öffnen. Die drei Konsolen-Hersteller luden zu ihren Pressekonferenzen, die neben Selbstbeweihräucherung und Jubeltiraden auch einiges an Fakten zu Tage förderten. Mit Microsoft begann der Tag: Xbox-Chef Robbie Bach führte durch das flott inszenierte Programm, in dem diverse Entwickler Starttitel und Projekte für die Konsole präsentieren durften. Die wichtigsten Fakten zuerst: Die Xbox wird am 10. November 2001 zu einem Preis von 299 Dollar in den USA

Die GBA-Messetitel (hier "Diddy Kong Pilot") gibt's nächste Ausgabe

Xbox-Vielfalt: Der Boot-Racer "Blood Wake", das Spiel zum Film "Shrek" (rechts) und die Comic-Action "Jonny Drama".



Giganten



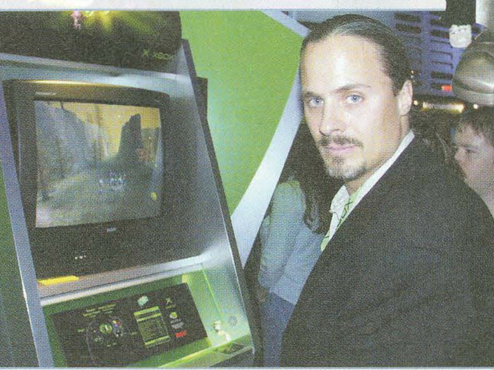
Shigeru Miyamoto führte seine Gamecube-Titel höchstpersönlich auf der Nintendo-Konferenz vor



erscheinen. Damit ist die Microsoft-Konsole genauso teuer wie die PS2 – eine Preissenkung des Sony-Geräts gegen Jahresende ist damit wahrscheinlich, wurde aber noch nicht angekündigt. Um Lieferschwierigkeiten vorzubeugen, verspricht Microsoft um die 700.000 Einheiten bis zum Start zu produzieren, zwischen 15 und 20 Titel sollen am 10.11. den Konsolenabsatz anschüren.

In vorderster Reihe steht dabei "Munch's Oddyssee", das wieder mal ein gut gelaunter Lorne Lanning den Besuchern vorführte. Die Neuheiten kamen im Anschluss: Unter Publisher Eidos steuert Crystal Dynamics mit **Mad Dash** ein witziges Rennspiel zur Produktpalette der Xbox bei (siehe auch Seite 41). Laut den Engländern ist die Grafik unheimlich aufwändig: Jedes Einzellevel besteht aus mehr Polygonen als ein gesamtes "Gex"-Spiel. Auch EA bekennt sich zur Xbox: Etwa zehn Spiele (u.a. "F1", "Madden", "NHL") sind in Arbeit, gezeigt wurde allerdings Innovativeres. Louis Castle von Westwood führte das Action-Adventure **Pirates of Skull Cove** vor (siehe Seite 40), das durch herrliche Wasseranimationen und Partikeleffekte glänzte. Neben Steven Spielberg, der via Video eine Umsetzung seines neuen Streifens **A.I.** ankündigte, galt natürlich den japanischen Xbox-Getreuen eine besondere Aufmerksamkeit. So wurde von Tecmo-Produzent Tomonobu Itagaki ein neues **Dead or Alive 3**-Video vorgeführt, in dem eine Szene mit einem wunderschön gezeichneten Herbstwald samt fallendem Laub für Begeisterung sorgte. Auch Capcom zauberte ein paar Überraschungen aus dem Hut: Neben einer aufgebohrten Version von **Onimusha Warlords** wird Xbox-exklusiv **Dino Crisis 3** und – ebenfalls von Shinji Mikami produziert – eine Robotersimulation namens "Brain-Box" erscheinen. Der amerikanische Sega-Präsident Peter Moore kündigte schließlich – neben "Crazy Taxi Next" und **The House of the Dead 3** eine verstärkte Unterstützung des Online-Gedankens an. Nachdem man noch in diesem Jahr die Sega-Sports-Reihe (z.B. "NFL 2K2", "NBA 2K2") zum Xbox-Start präsentiert, werden sämtliche **2K3**-Titel den Breitband-Adapter der Konsole nutzen. Zudem erscheint mit dem "Xbox Communicator" ein Headset, das die Sprachkommunikation zwischen den Online-Zockern erlaubt.


Schon verpackt: Die Hüllen für die Xbox-Titel (DVD – was sonst) sind bereits fertig.


Lorne Lanning ist dank "Munch's Oddysee" Microsofts Darling. Nach einem Testspiel wird klar: Nicht zu unrecht.


Gedränge gehört zum Messe-Alltag: Hier vor dem Sega-Stand, der nur mit Einladung zu betreten war.

E3 im Überblick



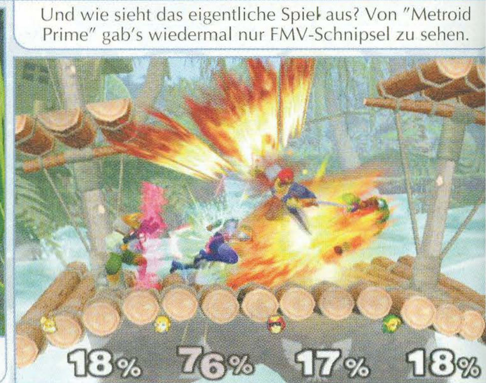
Halleluja: "Wave Race Blue Storm" bringt brillante Wasserspiele auf den Gamecube.

BigNs Rückkehr

Mit großer Spannung wurde der Nintendo-Konferenz entgegengefiebert – stellte das Branchen-Urgestein doch erstmals den Gamecube außerhalb Japans der Weltöffentlichkeit vor. Nach einleitenden Worten durch USA-Vize Peter Main über die Firmenphilosophie (mit den Stützpfeilern Innovation, hohe Spielqualität und exklusive Charaktere) und den GBA (bereits 200.000 Vorbestellungen in den USA), gab's erstmal eine Abhandlung über die typischen Fehler der Konsolenkonkurrenz: Beim technischen Sprung in die dritte Dimension haben Playstation & Co. das eigentliche Ziel – den reinen, ungetrübten Spielspaß – schlichtweg aus den Augen verloren. Die Fokussierung auf opulente Optiken und Sequels von Erfolgstiteln haben laut Nintendo viele alteingesessene Zocker von ihrem Hobby weggeführt. Trends, die die Japaner bereits bei der Hardware-Konzeption des Gamecube vermeiden wollten. In einem Video bestätigten Entwickler wie Rare oder Silicon Knights, dass die Technik des N64-Nachfolgers so Programmierer-freundlich ausgelegt sei, dass auch kleine Teams viel Zeit auf die inhaltlichen Aspekte ihrer Produkte verwenden könnten, ohne die grafische Opulenz zu vernachlässigen. In den USA erscheint der High-Tech-Würfel fünf Tage vor der Xbox zu einem Killerpreis von 199 Dollar. Europäische Spieler müssen sich wegen beschränkter Lieferfähigkeit bis 2002 gedulden. Höhepunkt der Pressekonferenz war der Auftritt von Designer-Legende Shigeru Miyamoto: Unter tosendem Beifall demonstrierte der Mario-Erfinder mit der Geisterjagd **Luigi's Mansion** (Seite 42) und der innovativen Knuddelstrategie **Pikmin** (Seite 6) seine ersten Projekte. Auf der Messe selbst waren die Gamecube-Displays stets dicht umlagert und die Meinungen über den 128-Bit-Würfel einhellig positiv: Grafische Großkaliber wie **Rogue Leader** (Seite 16) oder "Starfox Adventures: Dinosaur Planet" (Seite 45) und innovative Konzepte à la "Pikmin" oder Rares **Kameo: Elements of Power** (Ihr spielt ein junges Mädchen, das mit über 60 absonderlichen Kreaturen im Schlepptau durch riesige 3D-Welten zieht) hielten sich die Waage. Prügelfans freuen sich auf **Super Smash Bros.**: In der effektgespickten Neuauflage des N64-Titels hauen sich bis zu vier Spieler gegenseitig die Rübe ein – beliebte Nintendo-Charaktere wie Pikachu, Link oder Captain Falcon ("F-Zero") inklusive. Nicht minder spektakulär aber ohne blaue Flecken ging's bei **Wave Race: Blue Storm** zu. Flüssige Optik, fantastische Wassereffekte und realistische Wellensimulation machen die Jet-Ski-Raserei zum spritzigen Vergnügen. Leider nur im rasant-geschnittenen Video gab's kurze Schnipsel von "Zelda", "Donkey Kong Racing", "Metroid Prime" und "Mario Kart" zu sehen, wobei letzteres bereits in der GBA-Version für Schlangen vor den Displays sorgte.

Und wie sieht das eigentliche Spiel aus? Von "Metroid Prime" gab's wiedermal nur FMV-Schnipsel zu sehen.





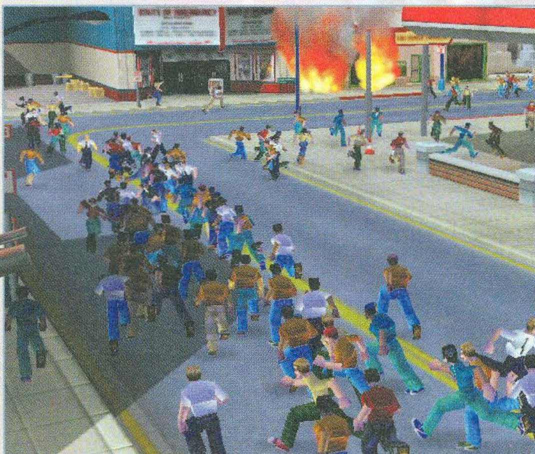
Flotte Comic-Keilerei mit Nintendo-Helden: "Super Smash Bros." (rechts). Rares Abenteuer-Epos "Kameo" (oben).

2. Generation

Höhepunkt in Sachen Marketing-Geplänkel war zweifelsohne die Sony-Konferenz: Geschlagene sechs Stunden wurden europäische Journalisten in Zukunftspläne, Marktstatistiken, aber



Namco macht's im "Matrix"-Stil: Die Third-Person-Action "Dead to Rights" bietet eine coole Zeitlupenfunktion.



Das krasseste Spiel der Messe: Take 2's "State of Emergency" ist ein Straßenkampf-Simulator. Über hundert Figuren rennen herum, und Ihr dürft Sie alle töten...





"Airblade" (PS2) sieht nicht nur aus wie "Trickstyle", sondern kommt auch von dessen Machern Criterion.


Leider nicht für Deutschland: Interacts LC-Display beeindruckte uns durch messerscharfe Optik.




Sonys Eigenentwicklungen: "Twisted Metal Black" (oben) und die Action-Adventures "Primal" (rechts) und "ICO".



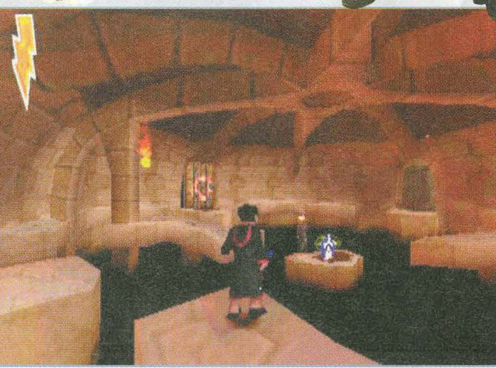
natürlich auch neue Spiele eingeführt. Den Anfang machte Jason Rubin, Chef von "Crash Bandicoot"-Erfinder Naughty Dog. Sonys frischgebackener First-Party-Entwickler präsentierte mit **Jak and Daxter** sein erstes PS2-Produkt (siehe S. 8). Anschließend gaben sich die Nippon-Veteranen Gozo Kitao ("Silent Hill 2") und "Metal Gear Solid 2"-Produzent Hideo Kojima die Klinke in die Hand. Außer einer beeindruckenden neuen Spielszene aus Konamis High-Tech-Thriller (Snake liefert sich ein actiongeladenes Feuergefecht mit einer, einen überdimensionierten Blitzstrahler schwingenden Zwischengegnerin) hatten die beiden Japaner wenig neues zu zeigen. Wesentlich spannender war da schon die abschließende Live-Demonstration des Ego-Shooter-Spektakels **Socom: U.S. Navy Seals**: Auf der Seite einer rechtschaffenen Spezialeinheit bzw. eines Terrorkommandos lieferten sich sechs Sony-Mitarbeiter via Netzwerk heiße Ballergefechte. In der fertigen Version der strategisch angehauchten Schlacht sollen über 16 PS2-Zocker online Gut und Böse spielen dürfen. Wenn Sony bis zur US-Veröffentlichung noch das Geruckel in den Griff bekommt, steht mündigen First-Person-Shooter-Fans ein vielversprechender Titel ins Haus. Klotzen statt Kleckern war das Motto am Messestand: Neben vielen bekannten Spielen wie "Final Fantasy 10", "Dark Cloud" oder **Okage: Shadow King** (ehemals "Devil & I") gab's auch reichlich frisches PS2-Futter zum Anzocken: Die 128-Bit-Episode der brachialen Autoschlacht **Twisted Metal Black** faszinierte mit erstmals in ihrer Geschichte flüssiger Grafik – selbst im Vierspieler-Splitscreen. Weniger hart geht's in **Kinetica** zu: Bei der futuristischen Raserei steuert Ihr eine Reihe Cyborgs mit Rädern an den Gliedmaßen durch ein Dutzend abgedrehte Kurse. Über gigantische Loopings, steile Rampen und sogar an der Decke entlang geht die schwindelerregende Hatz um den ersten Platz. Noch ungewöhnlicher gab sich der spacige Musiktitel **Frequency**: In dem Bemani-Konkurrenten spielt ihr verschiedene Instrumente wie Schlagzeug, Bass oder Gitarre rhythmisch passend zu allerei Musikstilen. Dank House-, Rap- und Alternative Rock sollte jeder Geschmack auf seine Kosten kommen. Einen ordentlichen Eindruck machte die fast fertige Umsetzung des PC-Action-Adventures **Drakan**, wesentlich beeindruckender sah allerdings **Ico** aus: In dem mittelalterlichen Fantasy-Spektakel steuert Ihr einen Jüngling durch gigantische Echtzeitkulissen, schlagt Euch mit Monstern herum und löst Genre-typische Knobelrätsel. Mit aufwändigen Texturen und kolossaler Gebäudearchitektur steht uns im Sommer offensichtlich ein echtes Abenteuer-Highlight bevor.

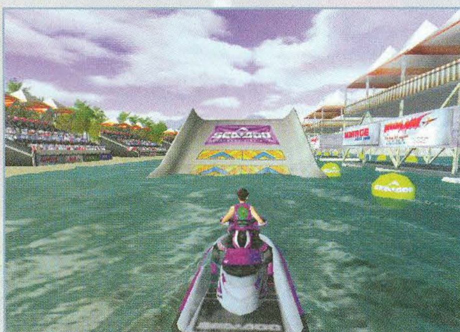

Vorsicht Querschläger: Konamis PR-Manager zwang Stephan zu einer Runde "Police 911".

Dass sich die PSone-Ära langsam dem Ende neigt, zeigte sich auf der E3 deutlich. Wenige Drittanbieter hatten noch Titel für den altehrwürdigen 32-Bitter im Programm, hauptsächlich Sony selbst hält zumindest die jüngere Kundschaft bei der Stange: Ob nun "Monsters Inc.", **Atlantis: The lost Empire** (die Versoftung des neuen Disney-Streifens) oder "Snoopy Unleashed" (eine witzige Mini-Spiel-Sammlung im Peanuts-Universum) – außer **Syphon Filter 3** gab's für erwachsene Zocker wenig interessantes.

Adé Dreamcast

Nicht weniger rasant verabschiedet sich die Sega-Konsole von der Bildfläche. Bei den Drittherstellern tat sich im Endeffekt nichts mehr für den Dreamcast, allein Sega selbst zeigte noch einige wenige Titel. So werden die Amerikaner


Gar nicht mal so üble Lizenz-Ausschlachtung: Harry Potters 3D-Abenteuer kommen auch auf die PSone.

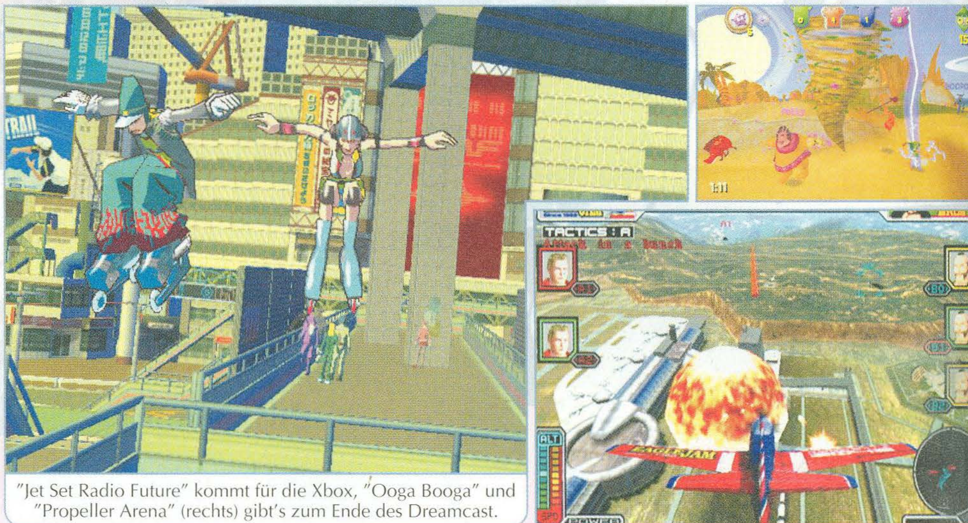

Noch mehr wunderbare Wellen: Das PS2-Rennen "Splashdown" von Infogrames.

Online-News


Gemeinsam mit 15 Personen auf die Pirsch: "Socom: U.S. Navy Seals" für die PS2.

SONY: Der PS2-Online-Startschuss fällt in USA im November mit der Auslieferung des Breitbandadapters: Das 40-Dollar-Gerät findet Anschluss über die Expansion Bay und bietet neben einer Breitband- auch eine Analog-Verbindung im V90-Standard. Kürzlich geschlossene Allianzen mit AOL, Netscape, Macromedia und Real sollen die PS2 zur vollwertigen Multimedia-Zentrale aufwerten: Internet, Email, Chat, Livestream-Videos und der Download von Spieledemos klingen vielversprechend. Darüber hinaus unterstützt die PS2 das zukunftsweisende Internetprotokoll IPv6, welches in Zusammenarbeit mit Cisco entwickelt wird. Bis Ende des Jahres erscheinen in den USA fünf Titel mit Online-Unterstützung. Wann in Europa der Startschuss fällt, ist unklar – jedoch hat Sony auch hier mit dem Breitbandexperten Telewest einen kompetenten Partner.
MICROSOFT: Die Xbox startet Anfang 2002 in Online-Spielewelten: Titel wie "Unreal Championship" und die "2K3"-Serie von Sega stehen dann parat. Microsoft beschränkt sich jedoch strikt auf Spiele – Browser oder Email wird es nicht geben.
NINTENDO: Big N machte keine Angaben zur Zukunft des Gamecube. Allerdings steht "Phantasy Star Online" für 2002 auf der Releaseliste.
SEGA: Der Dreamcast erhält mit "Alien Front Online", "Bomberman Online" und der "2K2"-Serie leider sein Internet-Gnadenbrot.


"Half-Life" (dt.) für PS2 erscheint in diesem Jahr – in jedem Fall vor der momentan verschollenen Dreamcast-Version


"Jet Set Radio Future" kommt für die Xbox, "Ooga Booga" und "Propeller Arena" (rechts) gibt's zum Ende des Dreamcast.

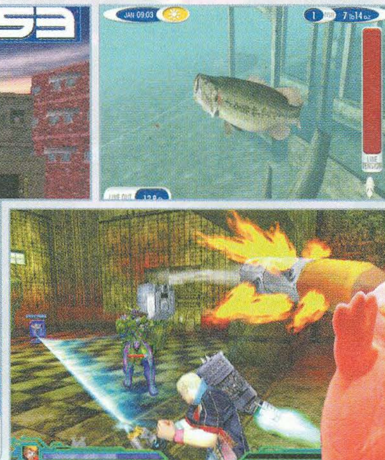


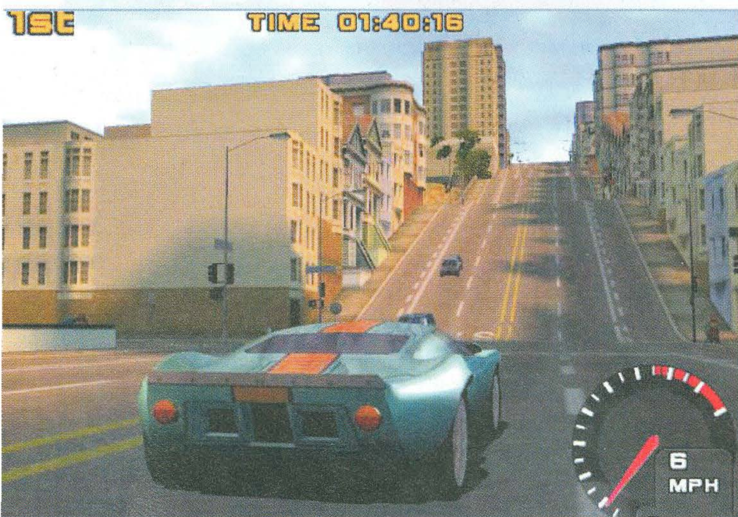
noch mal mit **2K2**-Updates der Sega-Sports-Reihe versorgt, unter deren Label auch **Virtua Tennis 2** erscheint. Außer MAN!AC-Lesern bekannten Spielen wie "Shenmue 2" oder "Sonic Adventures 2" erregten drei Titel unsere Aufmerksamkeit: In **Propeller Arena** tretet Ihr online gegen bis zu fünf Spieler zu klassischen Dogfights an, **Ooga Booga** entführt Euch zu Multiplayerkämpfen zwischen Comic-Charakteren auf knallbunte Südseeinseln. In **Floigan Bros.** erlebt Ihr schließlich Slapstick-Abenteuer und Minispiele an der Seite zweier abgedrehter Cartoon-Charaktere. Zugegebenermaßen interessanter ist Segas Third-Party-Aktivität: Jet Set Radio Future beeindruckte mit wunderbar detaillierten Stadtbezirken und (auf der Messe eher eine Seltenheit) superflüssiger Xbox-Grafik, der Third-Person-Shooter **Gun Valkyrie** spielte sich auf der Microsoft-Konsole dagegen noch genauso langweilig wie er aussah. Gamecube-Anhänger freuen sich dagegen über **Virtua Striker 3**, "Monkey Ball" (Seite 44) und eine Version von "Phantasy Star Online (Seite 43).

Die anderen

Bei den Drittanbietern gab's Qualität und Quantität: Konami hatte neben seinen Megaprojekten noch allerlei ESPN-Sportupdates, den innovativen PS2-Shooter **Police 911** (Seite 40) und die Xbox-Flugsimulation **Airforce Delta Storm** im Programm. Bei Activision durften wir hinter verschlossenen Türen eine optisch eindrucksvolle Mission von **Tenchu 3** (PS2) bestaunen, Capcom lockte mit dem "Ghosts-'n'Goblins"-Nachfolger **Maximo – Ghosts to Glory** (Seite 40) nicht nur Retro-Freaks ans Pad. Scharf geschossen wurde bei Namco: Die Arcade-Umsetzungen von **Time Crisis 2** und **Vampire Night** unterstützen beide die bald erscheinende Guncon-2-Lichtpistole, die Third-Person-Person-Ballerei **Dead to Rights** erinnert mit lässigen Zeitlupen-Schießereien an John Woos Action-Kino. Bei Eidos konnten geladene Gäste exklusiv eine sehr frühe Version von **Blood Omen 2** sowie das Rennspiel **Race Nation** für die Xbox bewundern. PS2-Besitzer dürfen sich im Gegenzug auf eine Umsetzung des PC-Edel-Egoshooters **Deus Ex** sowie auf **Eve of Extinction**, die neue Metzelei der "Sword of the Berserk"-Entwickler Yukes freuen. Publisher Take 2 setzt vornehmlich auf Sequels: "Smuggler's Run"-Fans bekommen eine actionlastigere Fortsetzung des PS2-Fun-Racers, **4x4 Evo 2** für die Xbox lässt die PS2- und Dreamcast-Versionen mit wesent-




Das letzte Dreamcast-Gefecht: "Alien Front Online" (oben), "Bass Fishing 2" und "Heavy Metal Geomatrix" (rechts).



"Test Drive" kehrt zurück: Neben einer PS2- wird es auch eine Xbox-Version (oben) geben.

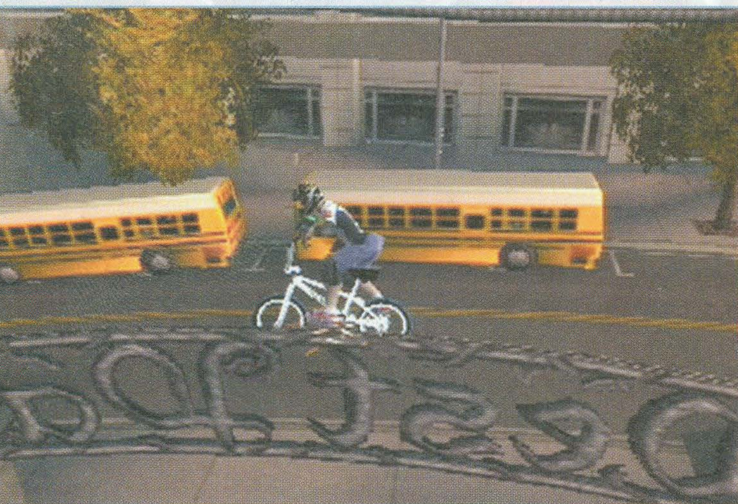
lich aufwändigeren Texturen, perfekter Weitsicht und superflüssigem Spielverlauf hinter sich. Ebenfalls den Konkurrenzfassungen überlegen ist Infogrames **Unreal Championship**: Trotz dezentem Ruckeln besticht die hochauflösende Optik mit zahlreichen Poylgonobjekten, lebendigen Welten und linkbaren Multiplayer-Exzessen. Bei THQ bereitet man sich intensiv auf den Start der Microsoft-Konsole vor: Zur Veröffentlichung soll **New Legends**, eine mäßig interessante Metzelorgie im "7 Blades"-Stil in den Läden stehen. Bald darauf setzt's bei "WWF Raw is Law" die üblichen Wrestling-Prügel, die Snowboard-Sim **Dark Summit** sah da schon vielversprechender aus. Publisher Vivendi freut sich auf **Jurassic Park 3**: pünktlich zum Kinostart sollen die Spielberg-Dinos auch im gleichnamigen PS2-Action-Adventure auf Menschenjagd gehen. Im Gegensatz zum brillant aussehenden PS2-**Half-Life** (dt.) enttäuschte die PC-Konvertierung von **The World is not enough** mit tristen Texturen und Ruckeloptik. Anders **007 Agent im Kreuzfeuer**: EAs Agentenshooter (Seite 41) überzeugte mit witzigen Multiplayer-Modi und hochwertiger PS2-Optik. Mehr zu diesem Publisher und all den anderen nicht genannten Titeln findet Ihr in der nächsten MAN!AC. *cg/sf*



In Zusammenarbeit mit Panasonic bringt Nintendo in Japan einen DVD/Gamecube-Hybriden



"Juhu, ich hab' schon eine": Vor dem Klauen einer Xbox sollte man tunlichst in die Packung gucken.



Acclaim im Fortsetzungs- und Multiplattformfieber: "Dave Mirra's Freestyle BMX 2" wird für PS2 (oben) und die Microsoft-Konsole entwickelt.

WESTWOOD

Pirates of Skull Cove



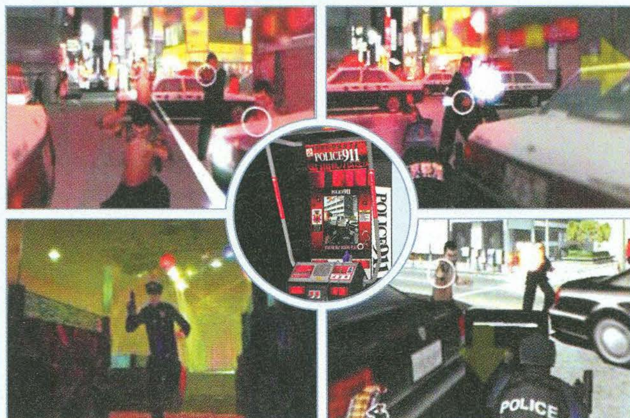
Freibeuter ahoi! Mit den Schiffskanonen zerlegt Ihr Feinde Stück für Stück.

Erinnert Ihr Euch noch an den mauen Kinofilm "Die Piratenbraut"? In der Westwood-Entwicklung (u.a. "Command & Conquer") "Pirates of Skull Cove" schlüpft Ihr ebenfalls in die kurvenreiche Haut eines weiblichen Piratenkapitäns: Katarina de Leon heißt die unerschrockene Heldin der Meere, die eins von zwölf wählbaren Schiffen befehligt. Eure Aufgabe: Reist durch fünf riesige Welten (u.a. ein Eislevel sowie ein verhextes Eiland), erforscht die weiträumigen Landschaften und plündert die zahlreichen Inseln. Das Problem: Ihr seid leider nicht alleine auf den hervorragend animierten Ozeanen unterwegs. Andere Piratenkapitäne machen Euch das Leben schwer und fordern Euch bei jeder Gelegenheit zu effektvollen Schlachten heraus. Die Auseinandersetzungen finden dann entweder im Wasser oder an Land statt: Während Ihr auf dem Meer mit Euren Schiffskanonen Segel und Holzplanken des Feindes durchlöchert, schwingt Ihr auf den Inseln Schwert und Dolch. Der Spielablauf von "Pirates" ist ziemlich actionlastig: Die Schiffe flitzen wie wild durch die Fluten und die Metzeleien erinnern fast an Straßenprügler.

SEEFAHRER-ACTION GEPAART MIT ABENTEUER-FLAIR: Plündert als fesche Piratin die Weltmeere, versenkt konkurrierende Kapitäne und metzelt Euch durch Freibeuter-Horden.

KONAMI

Police 911



Verbesserungsbedarf: Die Sensor-Kamera hatte noch einige Probleme, die Bewegungen vor dem Bildschirm korrekt einzufangen und umzusetzen.

'Baller Dich fit' lautet das Motto von Konamis ungewöhnlichem Actionspektakel. In dem virtuellen Polizeieinsatz legt Ihr Euch aus der Egoperspektive in zahlreichen Missionen mit schießfreudigem Gangstergesindel an. Das Besondere dabei: Ihr steht vor dem Bildschirm und geht mit vollem Körpereinsatz auf die Jagd, eine spezielle USB-Kamera fängt jede Bewegung ein. Wollt Ihr Euch vor einer gegnerischen Kugel ducken, geht Ihr in die Knie. Bietet Euch eine seitliche Kiste gute Deckung, lehnt Ihr Euch entsprechend nach links oder rechts. Zurückgeschossen wird mit einer neuartigen Plastikknarre: Per Trackball steuert Ihr ein Fadenkreuz über den Bildschirm, der Abzugsfinger löst das Feuer aus. Mal was anderes als die ewige Tanzakrobatik vor dem Bildschirm...

INNOVATIVES PISTOLEN-SPEKTAKEL DER NÄCHSTEN GENERATION: In Konamis ungewöhnlichem Polizeieinsatz geht Ihr dank USB-Kamera mit vollem Körpereinsatz auf Streife.

CAPCOM

Maximo - Ghosts to Glory



Brillante Optik, direkte Steuerung & Action total: "Maximo" verbindet meisterhaft klassische Arcade-Tugenden mit zeitgemäßer Präsentation.

Capcoms Fortsetzungswahn ist "Street Fighter"- und 'Resi'-Fans bestens bekannt. Lediglich einer klassischen Spieleserie des Traditionsherstellers ist seit Jahren kein Nachfolger vergönnt – "Ghosts'n'-Goblins". Erst jetzt, eine Dekade nach der letzten SNES-Episode führt ein amerikanisches Capcom-Team die einst so populäre Gruselsaga fort. In "Maximo - Ghosts to Glory" legt Ihr Euch in der Rolle des namensgebenden Ritters mit den Mächten der Finsternis an – diesmal jedoch in feinster Polygon-Optik. Ob verwunschener Wald, finsterer Friedhof oder vermodertes Geisterschiff, in jeder Horrorwelt treten Euch klapprige Skelette, faulige Zombies und hünenhafte Dämonenkrieger entgegen. Mit umfangreichen Schwertmanövern weiß sich Maximo natürlich seiner Haut zu wehren. In versteckten Kisten findet Ihr Ausrüstung wie Wurfschild, magischer Harnisch oder eine mächtige Flammenklinge. Für den 3D-Nachfolger legten die Entwickler gesteigerten Wert auf RPG-Elemente: Zwar könnt Ihr via Teleporter schon zu Beginn in spätere Welten warpen, überstarke Monster oder fehlende Spezialfähigkeiten zwingen Euch aber zunächst zum Training in leichteren Levels. Besonders stolz ist Capcom auf die dynamischen Umgebungsveränderungen: Mal fängt die Erde an zu beben und eine gähnende Schlucht tut sich auf, ein anderes Mal schiebt sich urplötzlich ein riesiger Erdwall direkt vor Euch an die Oberfläche.



Per Teleporter dürft Ihr jederzeit zwischen den Fantasy Welten wechseln

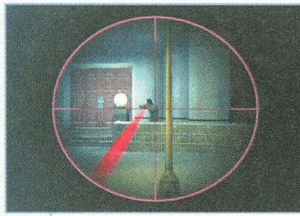
Mit Schild & Schwert: Bei vielen Gruselgestalten habt Ihr ohne die richtige Blocktaktik keine Chance.



Combo-Attacken und magische Klingenangriffe gehören zu Maximos wirkungsvollsten Manövern.

DER ÜBERRASCHUNGSHIT AM CAPCOM-STAND: Klassisches Action-Jump'n'Run in bester "Ghosts'n'Goblins"-Tradition. Ein schaurig-schönes Gruselvergnügen.

ELECTRONIC ARTS


Lizenz zum Töten: Beim Kampf gegen machthungrige Terroristen bedient sich der Agent im Dienste ihrer Majestät jedes erdenklichen Mittels.



007 Agent im Kreuzfeuer



Nach den mittelmäßigen PSone-Ausflügen "The World Is Not Enough" und "007 Racing" will EA mit "Agent im Kreuzfeuer" verlorenen Boden wieder gutmachen und die Geheimagenten-Fans versöhnen. Der neue Konsolen-Bond orientiert sich zwar an keinem Filmvorbild, trotzdem wird die Action in eine typische Geschichte verpackt: Diesmal nehmt Ihr es mit dem Terroristenführer Malprave auf, dessen Verbrecherorganisation mit einer Armee von Klonen nach der Weltherrschaft strebt. Um den Fiesling zu stoppen, bedient Ihr Euch aus einem Fundus typischer Bond-Gerätschaften: Multifunktionelle Uhren, Kameras und anderer Agenten-Schnickschnack dienen zum unauffälligen Ausspionieren der bösen Buben, bei Schwierigkeiten greift Ihr zur Walther PPK. Wo die kleine Pistole nicht weiterhilft, benutzt Ihr diverse andere Waffen wie Maschinengewehr oder Sniper-Rifle und schickt die Gegner in bester Ego-Shooter-Manier ins Jenseits. Wem das nicht reicht, der lebt Bonds zweite Passion aus: In authentischen Fahrzeugen liefert Ihr Euch Raser-Duelle mit dem Feind, während der Tour wird fleißig geballert.



Die ausgefuchsten Hilfsmittel aus Qs Werkstatt kommen Euch in insgesamt zehn unterschiedlichen Szenarien zugute



Das obligatorische Bond-Girl darf in keinem Abenteuer des Spions fehlen – in "Agent im Kreuzfeuer" gibt's gleich mehrere holde Damen.

"Agent im Kreuzfeuer" macht optisch bereits einen hervorragenden Eindruck, trotz vielfältiger Texturen und Gegner bleibt die Action stets angenehm flüßig. Für Mehrspieler-Spaß ist ebenfalls gesorgt: Bis zu vier Freunde duellieren sich im Splitscreen – auf einen Link-Modus wird leider verzichtet.

FAHREN, SCHIESSEN, FLIRTEN: EA vereint die beliebten Agenten-Klischees zu einer explosiven Mischung und sorgt für angenehm abwechslungsreiche Action auf der PS2.

CRYSTAL DYNAMICS

Mad Dash



Ob solo oder im Splitscreen: Fleißiger Ellenbogen-Einsatz ist gefragt.

Auch die "Gex"-Macher Crystal Dynamics arbeiten für die Xbox: Mit "Mad Dash" verbreiten die Engländer in knallbunter Optik "Sonic"-Flair auf der Microsoft-Konsole. Das Rennspiel im wahrsten Wortsinn lässt Euch in die Haut neun abgedrehter Comic-Charaktere schlüpfen, die gegen das Böse in der Welt (in Form einer unterschiedlichen Zahl KI-Gegner) anlaufen. Acht erstaunlich lange Rennstrecken führen Euch durch dampfende Dschungel, verschneite Gebirge und Lava-durchströmte Vulkangebiete, unzählige Abkürzungen verschaffen den nötigen Vorsprung. Ob sich der Weg abschneiden lässt, hängt von Eurem Läufer ab: Die Charaktere unterscheiden sich nämlich in ihren Spezialfähigkeiten und können bestimmte Gebiete z.B. nur durch einen Supersprint oder einen ausgiebigen Gleitflug erreichen. Zudem dürft Ihr Eure Gegner mit dem Ellenbogen aus der Bahn kicken oder durch Aufsammeln von Power-Ups Sprengfallen und Stolperdrähte platzieren. Die spielbare Version konnte bereits durch schnelle sowie flüssige Optik und die geschickte Architektur der Strecken gefallen.

FUNRACER AUF ZWEI BEINEN: Schnelles Wettrennen mit ultralangen und abwechslungsreichen Kursen. Eine Internet-Option soll für zusätzliche Strecken und Figuren sorgen.

MIDWAY

Spy Hunter



Ob Auto oder Schnellboot – Euer Vehikel fühlt sich in jedem Element zuhause.



Älteren Semestern dürfte Midways Automaten-Klassiker noch bekannt sein: Am Steuer einer schwerbewaffneten Limousine legten sich bereits 1983 erwachsene Zocker mit allerlei kriminellem Gesindel an. Der Clou dabei: Der High-Tech-schlitten war wassertauglich. Rasend schnell verwandelte sich die Karre in ein Schnellboot, wenn sich die Gangsterhatz vom festen Asphalt aufs kühle Nass verlagerte. Knapp zwei Dekaden später peppt Hersteller Midway den angegrauten Oldie für die PS2 auf. Anno 2001 geht der James-Bond-Fan in flüssiger 3D-Polygonoptik und mit erweiterten Missionszielen auf Verbrecherjagd. Nicht nur einfache Straßen/Flussrennen stehen nun auf dem Programm, auch diffizilere Aufgaben erwarten Euch. Einmal gilt es z.B. innerhalb eines verwinkelten Hafengebietes einen feindlichen Hubschrauber aufzuspüren. Dass dabei haufenweise Fabrikinventar und unbeteiligte LKW zu Bruch gehen, versteht sich von selbst. Waffen gibt's ebenfalls: Außer mit einem gewöhnlichen MG geht Ihr den Gegnern auch mit Gimmicks wie Raketenwerfer oder Ölteppich an die Karosserie.

TOLLES 3D-UPDATE DES LEGENDÄREN ACTION-RACERS: Im amphibientauglichen Luxusboliden gegen waffenstarrende Agentenkarren, Helikopter und Kanonenboote.


Dem wird das Lachen schon vergehen, wenn Ihr den Geisterstaubsauger auspackt.




So jung und schon Doktor: Der Weißkittel mit "Pikmin"-Frisur entleert Euren Staubsauger und bannt die Geister dauerhaft in Gemälden.

Luigi´s Mansion

Lange hat er darauf warten müssen – Marios jüngerer Bruder Luigi bekommt nun endlich seine erste Hauptrolle in einem Videospiel. Doch die hat er sich wahrscheinlich anders vorgestellt: Luigi muss ein riesiges Spukhaus durchkämmen, und das nur, weil Klempner Mario darin verschwunden ist! Mit einer Taschenlampe und einem speziell ausgerüsteten Staubsauger bewaffnet, erkundet Ihr das düstere Gemäuer. Der Schein Eurer Funzel erhellt effektvoll die detailliert gestaltete Comic-Umgebung und lässt die herumfliegenden Geister kurzfristig erstarren. Der Kontakt mit Licht versteinert die Gespenster nicht nur, sie werden darüber hinaus auch kurzfristig physisch greifbar. Jetzt kommt auf Knopfdruck Euer Staubsauger zum Einsatz: Wie im "Ghostbusters"-Film packt Ihr den Geist mit einem gleißenden Energiestrahl und befördert ihn nach kurzem Ringen in den Vorratsbehälter auf Luigis Rücken. Allerdings ist die Aufnahmekapazität des Gerätes beschränkt: Von Zeit zu Zeit müsst Ihr deshalb Euren befreundeten Doktor konsultieren, der die Ektoplasma-Wesen aus dem Sauger befreit und in Gemälde dauerhaft bannt. In einigen Räumen gilt es, besonders clevere Geister zu überlisten: Ihr müsst zu einem ganz bestimmten Zeitpunkt die Lampe auf den Widerling richten und ihn einsaugen – als Belohnung gibt's Goldmünzen oder Schlüssel, die weitere Bereiche des Spukhauses erschließen.
Bei der Steuerung von "Luigi's Mansion" hat sich Miyamotos Team was Neues einfallen lassen: Mit dem gelben C-Stick bewegt Ihr den Helden durch die Räume (ähnlich wie in scrollenden Straßenprüglern), während der Controll-Stick die Blickrichtung von Luigi bestimmt. So könnt Ihr ähnlich wie in einem Ego-Shooter gleichzeitig laufen und auf die Geister zielen. Habt Ihr ein Gespenst eingefroren, genügt ein Druck auf die analoge R-Taste und das Saugen beginnt. Diese simple Buttonbelegung erleichtert den Einstieg in die hektische Gespensterhatz enorm.

GEISTERJAGD AUF NINTENDO-ART: Knuddelige Charaktere, liebevolle Animationen und eine clevere Steuerung machen die Suche nach Mario zum kurzweiligen Action-Spaß.

SONY

Syphon Filter 3

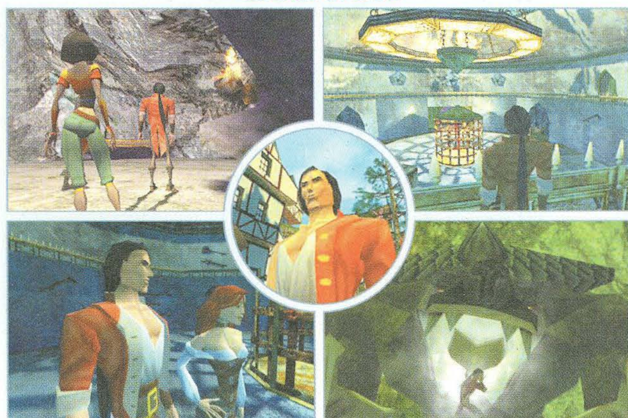

Teamarbeit: Die Helden Gabe Logan und Lian Xing in Aktion.

Gabe Logan ist zurück: Der vielbeschäftigte Spezialagent gibt sich ein drittes Mal die Ehre auf der PSone. Diesmal werden er und seine Kollegin Lian Xing vom amerikanischen Senat beauftragt, den Kopf hinter der Verschwörung um den 'Syphon Filter'-Virus zu fangen. Dabei kämpft Ihr Euch wie gehabt in der Rolle von Gabe, Lian sowie einem neuen Charakter durch italienische Dörfer, die Innenstadt Tokios, eine Luxusyacht oder den Dschungel Costa Ricas. Überall lauern Euch intelligente Gegner samt Maschinengewehr und Meuchelmesser auf, die Ihr mit Hilfe eines gigantischen Waffenarsenals aus dem Weg räumt. Außer den obligatorischen MPs und Schrotflinten gibt's diesmal C4-Sprengstoff und Landminen, ein besonders starkes Gewehr durchschlägt sogar massive Wände – mit der neuen Röntgenbrille eine tödliche Kombination. Neben dem normalen Story-Modus vergnügt Ihr Euch in zahlreichen Minispielen oder geht auf die Jagd nach versteckten Extras. Zudem könnt Ihr im Zweispieler-Deathmatch gegeneinander antreten oder sogar kooperativ zusammenarbeiten.

NICHT TOTZUKRIEGEN: Mit Spannung erwartete Fortsetzung der hochgelobten Action-Serie. Mehr Features und verbesserte Gegnerintelligenz versprechen ein hartes Agentenleben.

INTERPLAY

Galleon

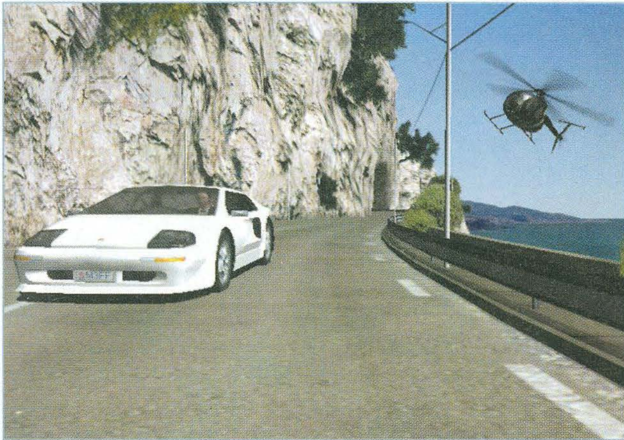

Auf seiner Abenteuerreise begegnet Held Rhama nicht nur haushohen Ungetümen, sondern auch der ein oder anderen reizenden Dame.

Ein weiteres Mal hat Confounding Factors Endlosprojekt die Plattform gewechselt – nachdem "Galleon" auf Dreamcast und PS2 erscheinen sollte, werdet Ihr die Abenteuer des breitbrüstigen Helden Rhama Sabier nun exklusiv auf der Xbox erleben. Das Action-Adventure des Lara-Vaters Toby Gard entführt Euch in Third-Person-Perspektive auf sechs weitläufige Pirateninseln, neben Geschick in Exploration und Kampf ist bei Puzzles Köpfchen gefragt. Von der Xbox-Power profitiert vor allem die Optik: In wunderbar geschmeidigen Animationen hangelt sich der Held an fein texturierten Höhlendecken entlang oder erklimmt felsige Klippen. Dabei wandelt Ihr nicht auf vorgegebenen Pfaden – Rhama wie auch die intelligenten NPCs bewegen sich frei in den üppigen Landschaften.

WIRD AUCH ZEIT: "Galleon" nimmt endlich Gestalt an. Die "Tomb Raider"-Urheber schicken Euch zur freien Erkundung in ein optisch bezauberndes Freibeuter-Szenario.

REFLECTIONS

Stuntman



Riskiert für Pierce Brosnan Eure Knochen: Einer der sechs Actionstreifen spielt an der monegassischen Mittelmeerküste.

Eins vorweg: Das Spiel "Stuntman", das uns Reflections-Chef Martin Edmondson auf der E3 hinter verschlossenen Türen vorführte, sah äußerst vielversprechend aus – hat aber mit den veröffentlichten Bildschirmfotos momentan noch nicht viel zu tun. Allerdings bleibt den Entwicklern auch über ein Jahr, bis der innovative PS2-Titel auf den Markt kommen soll. Die Grundidee von "Stuntman" ist brillant: In sechs großen Hollywood-Produktionen sollt Ihr als professioneller Hazardeur Kopf und Kragen am Steuer diverser Gefährte riskieren. So setzt Ihr Euch für einen "Indy"-Verschnitt in einen Jeep und kurvt zwischen ägyptischen Tempelanlagen herum, rast als James-Bond-Double auf einem Schneemobil durch ein verschneites schweizerisches Alpendorf oder versucht Euch in einem "Dukes of Hazzard"-Schlitten an dem berühmt-berüchtigten Korkenzieher-Stunt. Zwischen drei und fünf Sequenzen je Film müsst Ihr hinlegen, diese sind wiederum in 15 bis 20 Einzelaufnahmen zu etwa 45 Sekunden unterteilt. Ist die jeweilige Szene erfolgreich im Kasten, gibt's Punkte, über die Ihr nach Abschluss des Drehs einen realistischen Trailer zum jeweiligen Film freischaltet, in den einige Eurer Stunts eingeschnitten sind.

So gibt's garantiert kein Trinkgeld: In einer Motorrikscha heizt Ihr den Filmbösewichten hinterher.

Besonders die Fahrphysik und das Schadensmodell konnten in der frühen Version beeindrucken. Bis zu 20 Teile je Auto verliert Ihr bei unsanften Landungen oder geplanten Crashes – ein Fest für Actionliebhaber, aber ein Gräuel für Automobilhersteller, weswegen es keine Originalfahrzeuge, sondern nur Nachbauten im Spiel geben wird. Auch feine Echtzeitschatten- und Partikeleffekte (z.B. beim Sprung durch eine Reklamewand) gehören zum Besten, was man bislang auf der PS2 gesehen hat.



Streets of London: In der englischen Hauptstadt spielt Ihr in einem Gangsterstreifen der 70er.

'CAUSE I'M THE UNKNOWN STUNTMAN: Innovatives Rennspiel der "Driver"-Macher, bei dem Ihr Euch nur für die heißesten Actionsequenzen hinter's Steuer klemmt.

SEGA

Phantasy Star Online



Ragol lebt: Vierspieler-Splitscreen und neue Level für den Gamecube.



Die Online-Gemeinde jubelt: Sega setzt Version 2 des Dreamcast-Rollenspiels für den Gamecube um und verschafft der Konsole damit einen standesgemäßen Rollenspiel-Einstand. Die leicht aufgemotzte Fassung des Internet-Spektakels erweitert das bisher bekannte Ragol um neue Level, außerdem freuen sich Multiplayer-Fans auf einen Vierspieler-Splitscreen. So könnt Ihr diesmal auch offline den Mehrspielerspaß genießen und im Wohnzimmerteam gegen Dark Falz kämpfen. Auch sonst warten einige Änderungen auf "Phantasy Star"-Veteranen: Im Battle-Mode tretet Ihr gegen andere Spieler an, ein kleidsames Individual-Outfit könnt Ihr für Mesetas erkaufen. Im Challenge-Mode schlagt Ihr Euch ohne Rückzugsmöglichkeit durch die Level, zusätzliche Mehrspieler-Abwechslung bieten eine Jagd nach versteckten Items sowie ein 'Capture the Flag'-Modus. Obwohl Nintendo selbst noch keine konkreten Äußerungen zur Online-Funktionalität des Gamecube gemacht hat, lassen die angekündigten Modem- und Breitbandadapter auf eine goldene Internet-Zukunft hoffen.

DIE SAGA GEHT WEITER: Aufgepepptes Dreamcast-Rollenspiel mit neuen Features sowie bewährter Spielmechanik – und theoretisch 6 Milliarden Spielern.

LUCASARTS

Star Wars Obi-Wan



Waghalsige Akrobatik und akkurater Lichtschwert-Einsatz sind die Markenzeichen der Jedi-Kampfkunst



Mächtige Unterstützung für die Xbox: Jung-Jedi Obi-Wan Kenobi erlebt auf Microsofts Konsole ein actiongeladenes Abenteuer, das zeitlich kurz vor Episode 1 angesiedelt ist. In fünfzehn verschiedenen Levels muss sich der angehende Held gegen allerlei bekannte und neue Feinde zur Wehr setzen. Tusken Raider, Attentäter-Droiden sowie der mächtige Darth Maul stellen sich ihm entgegen. Um den bösen Buben ordentlich eins auszuwischen, verlässt sich Obi-Wan auf seinen flinken Lichtsäbel und diverse übernatürliche Jedi-Tricks. Dank der leicht zugänglichen Steuerung gehen selbst komplizierteste Lichtschwert-Attacken leicht von der Hand. Wo die Klinge nicht reicht, nutzt Ihr die Macht: Mit Specials wirbelt Ihr die Feinde umher, eine Slow-Motion-Funktion sorgt für Matrix-Feeling.

DIE MACHT IST STARK AUF DER XBOX: Vielversprechendes Actionspiel mit reichlich Fähigkeiten und abwechslungsreichen Missionen im "Star Wars"-Ambiente.

NINTENDO

Eternal Darkness



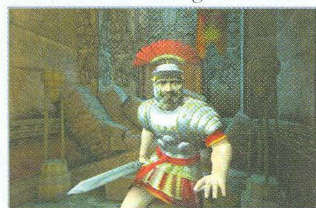
Welche geheimnisvolle Macht bedroht die Menscheit seit Jahrtausenden? Ein Rätsel, dem der Legionär schmerzhaft auf die Schliche kommt.



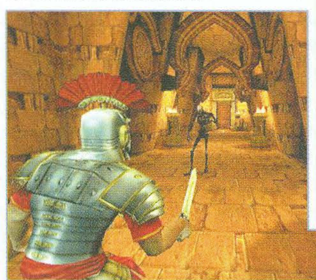
Für Grusel und Splatter-Fans ist das N64 eine denkbar schlechte Wahl, existiert doch bis heute kein Spiel mit zünftigem Gänsehaut-Faktor für den Gamecube-Vorläufer. Umso witziger, dass die einzigen jemals angekündigten Survival-Horrortitel – "Resident Evil Zero" und "Eternal Darkness" – nun exklusiv für Nintendos 128-Bitter erscheinen. Während von Capcoms Zombie-Hatz auf der E3 jede Spur fehlte, konnte man die 'ewige Dunkelheit' am Nintendo-Stand ausgiebig Probe zocken. Silicon Knights' Schauermär führt Euch im Schnelldurchlauf durch 2000 Jahre Menschheitsgeschichte gegen eine uralte feindselige Macht. In jeder Epoche nehmen die Bewahrer des Guten den Kampf mit den technischen Errungenschaften ihrer Zeit auf: Ein römischer Legionär metzelt Skelette und anderes Dämonenpack z.B. mit dem Kurzschwert nieder, ein Kreuzritter wählt die Kriegskeule und einige Jahrhunderte später nimmt eine vollbusige Schönheit die Untotenmeute mit der Genre-typischen Schrotflinte aufs Korn. Wie bei den 'Resi'-Teilen könnt Ihr die unterschiedlichen Körperpartien der Feinde anpeilen. Habt Ihr beispielsweise das verfaulte Haupt eines Zombies im Visier, blinkt dessen Kopf zur Zielbestätigung auf. Bei der grafischen Darstellung entschieden sich Silicon Knights (wie schon beim N64-Projekt) für Echtzeithintergründe à la "Resident Evil Code: Veronica". Den abwechslungsreichen Kulissen sieht man die Gamecube-Frischzellenkur mit detaillierten Texturen sowie tollen Licht- und Schatteneffekten bereits deutlich an. Die meisten verhältnismäßig schwachen Polygon-Monster können da allerdings noch nicht mithalten.



Claire Redfield lässt grüßen: Die Neuzeit-Blondine hantiert virtuos mit schweren Ballermännern.



Jedem Helden steht eine breite Auswahl Epochen-getreuer Mordwerkzeuge zur Wahl.



Licht & Schatten: Gegen die opulenten Kulissen sehen die Polygon-Figuren noch schwach aus.



2000 JAHRE SIND EIN SPIEL: Abwechslungsreiches Grusel-Abenteuer, das in verschiedenen historischen Epochen stattfindet. Mit Schwert und Knarre gegen die untoten Horden.

SEGA

Monkey Ball



Die Bananen wurden von einem weltbekannten Obstgroßhändler gestiftet

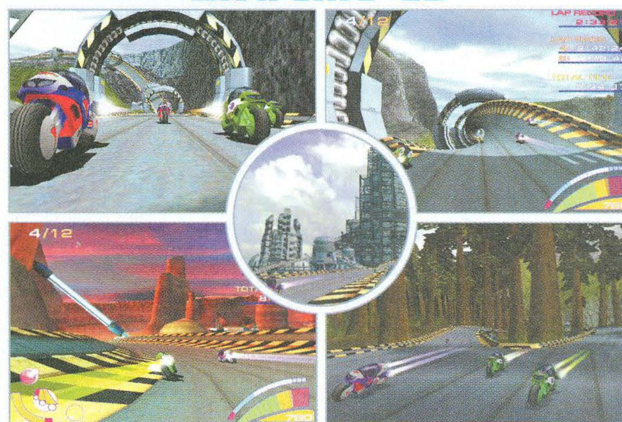


Bereits in MAN!AC 5/2001 hatten wir Euch Segas Naomi-GD-Automaten "Monkey Ball" vorgestellt, nun schwingt sich das muntere Äffchen auch auf den Gamecube. Allerdings marschiert Ihr mit den drei wählbaren Knuddelprimaten nicht direkt über die Schachbrett-gemusterten Spielflächen, die Affen laufen innerhalb einer durchsichtigen Kugel. Die Folge: Euer Charakter steuert sich ähnlich der Murmel im Klassiker "Marble Madness" – Fliehkräfte, mangelnde Reibung und Kugelform machen die Bewegung zur hochsensiblen Angelegenheit, die nur mit Fingerspitzengefühl zu meistern ist. Prinzipiell ist Eure Aufgabe allerdings simpel: Gelangt innerhalb eines Zeitlimits ins Ziel und sammelt für Bonuspunkte so viele Bananen wie möglich ein. Euer größter Feind ist dabei die gähnende Tiefe: Über Kanten, Ränder und Löcher findet Ihr nur allzu häufig den Tod, hinzu kommen sich bewegende Plattformen, die den Hindernislauf zur Nervenprobe machen. Im Vierspieler-Splitscreen wird's richtig lustig: Kickt den Konkurrenten von der Spielfläche oder nutzt Power-Ups, um die Größe seines Balls zu ändern.

EINWANDFREIE ARCADE-KONVERTIERUNG: Amüsantes Puzzle/Geschicklichkeitsspiel im "Marble Madness"-Stil. Herrlich bunte Grafik und peppiger Multiplayer-Modus.

ACCLAIM

Extreme G3



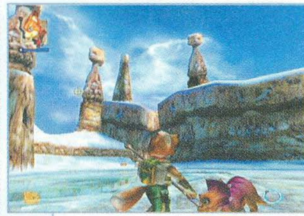
"Extreme G" wie wir es lieben: Superschnell, Pop-Up-frei und mit fantasievollem Streckendesign.



Acclaims Highspeed-Raserei geht in die dritte Runde: Wie in den beiden N64-Vorgängern besteigt Ihr rasend schnelle Zweiräder, die bis an die Zähne bewaffnet sind. Mit den futuristischen Bikes brettert Ihr über wahnwitzige Kurse, die mit Korkenzieher-Abschnitten, 90°-Gefällen und Loopings nicht nur die Grenzen der Physik, sondern auch Eure Übelkeitstoleranz ausloten. Die rasante Berg- und Talfahrt führt Euch auf neun Kursen durch Wälder, Wüsten und arktische Gebiete. Plötzlich auftauchende Abzweigungen und waghalsige Sprünge erhöhen dabei den Blutdruck. Die spielbare PS2-Messeversion überzeugte mit superschnellem Scrolling ohne Pop-Ups am Horizont – allerdings waren weder Gegner noch animierte Randobjekte eingebaut.

KONKURRENZ FÜR "WIPEOUT FUSION": Freut Euch auf wahnwitzig schnelle Rennen, effektvollen Waffeneinsatz und ein abgefahrenes Streckendesign, das dem Magen hart zusetzt.

RARE/NINTENDO



Fox McCloud ist zurück: Allerdings verbringt das Flieger-As diesmal die meiste Zeit am Boden des 'Dinosaur'-Planeten. Dort warten fiese Reptilien-Wesen auf Euch...

Starfox Adventures: Dinosaur Planet



Vor genau einem Jahr stellten wir Euch im E3-Special das so gut wie fertige N64-Fantasy-Abenteuer "Dinosaur Planet" vor. Das epische Modul-Abenteuer wurde von Entwickler Rare nun kurzerhand mit den bekannten Nintendo-"Starfox"-Charakteren angereichert und auf den Gamecube transformiert.

Ihr schlüpft in die Rolle von Fox McCloud, der mit seinen Weltraum-erfahrenen Kollegen den 'Dinosaur'-Planeten vom Bösewicht General Scales befreien muss. Eigentlich ist Fox ein flinker Jägerpilot, doch diesmal spielen sich die Schlachten zum Großteil auf der Oberfläche des besagten Trabanten ab. Mit zahlreichen Waffen und sogar Magie geht Ihr gegen die Reptilien-haften Monster vor: Fixiert ähnlich wie in "Zelda" einen Feind mit dem Z-Knopf und drescht mit Eurer Lanze auf ihn ein oder feuert ihm einige Lasersalven vor den Latz. Doch die Pike dient nicht nur zum reinen Kloppen. Rammt Ihr den verzierten Stab vor einer Felswand in den Boden, so schleudert Euch seine Kraft senkrecht nach oben und Ihr erreicht neues Terrain.

Die zu erforschenden Gebiete überzeugen mit feinen Texturen, zahlreichen animierten Objekten und gigantischer Weitsicht. Neben dem Erforschen der Planetenoberfläche erwarten Euch spektakuläre Ritte auf Dinosauriern, an "Lylat Wars" erinnernde Weltraumgefechte und die obligatorischen Endgegnerschlachten. Auf der Messe durften wir gegen ein riesiges, brillant animiertes Monstrum antreten: Nachdem die Schwachstelle am Hintern des Giganten lokalisiert war, verschluckte der Widerling den Helden. Im Maul war der Kampf jedoch noch lange nicht zu Ende. Mit der Lanze bearbeitet Ihr das Zäpfchen im Rachen so lange, bis Ihr wieder ausgespuckt werdet – typisch Rare.

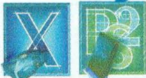


Ich bin so böse: Die Obermotze (hier ein Bild aus einer Zwischensequenz) sind äußerst detailreich und gar nicht gut auf Euch zu sprechen.

EPISCHES ACTION-ADVENTURE MIT DEN "STARFOX"-HELDEN: Befreit einen Planeten mit Waffengewalt von widerlichen Reptilien und erfreut Euch an der Spitzen-Optik.

ACTIVISION

Tony Hawk 3/2X



Der Skateboard-König rollt wieder: Gleich zwei stationäre Systeme werden dieses Jahr mit frischen Versionen des Millionen-Sellers beliefert.



Alles neu macht Teil 3: Gelungene Optik, mehr Interaktion und Skater-Mädel (PS2).

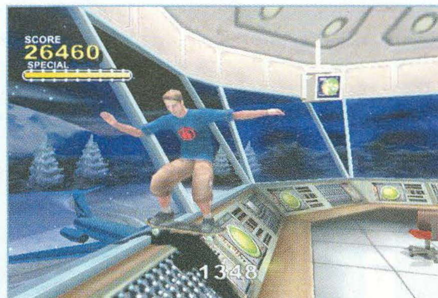
Bei der Xbox-Fassung "Tony Hawks Pro Skater 2X" handelt es sich um eine mächtig aufgebohrte Variante des zweiten Teils. Eine komplett überarbeitete Optik, massig spektakuläre Lichteffekte sowie – als besonderes Schmankerl – alle Strecken des Ur-"Tony Hawk" sollen auch auf der Microsoft-Konsole das Trendsport-Fieber entfachen. Zumindest in den USA, hierzulande erscheint zum System-Start nämlich gleich die Umsetzung des dritten Teils, der auf der PS2 vorgestellt wurde. Die Fortsetzung hat in puncto Innovationen auch die Nase vorn: Frische Strecken, neue Charaktere – erstmals dürft Ihr weibliche Skater auswählen. Auch die Interaktivität der Kurse wurden erheblich ausgebaut: Vögelschwärme flüchten vor Euch vom Gehsteig, belästigte Passanten plärren Euch Hasstiraden hinterher oder spendieren Extra-Punkte, wenn Ihr ihnen spektakuläre Tricks vorführt. Erstmals in der Tony-Hawk-Geschichte könnt Ihr den dritten Teil auch online gegeneinander zocken. Innerhalb eines Zeitlimits gilt es beispielsweise, die meisten Trickpunkte zu kassieren. Klar, dass auch unfaire Mittel wie Ellenbogenrempler oder ein sanfter Tritt eingesetzt werden.

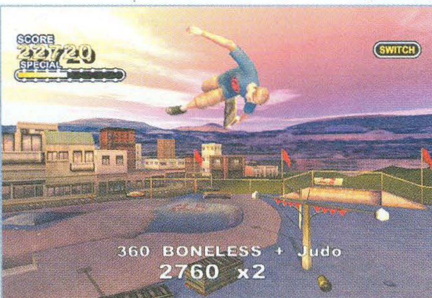






Tony Hawk endlich im Internet zocken: Hoffen wir, dass Sony seine vollmundigen Online-Pläne bis zum Erscheinungstermin des dritten Teils auch in die Tat umsetzt (Bilder PS2).





Multiplayer-Spaß: Am Microsoft-Stand konnten bereits mehrere Rollbrett-Fahrer via LAN-Vernetzung gegeneinander antreten. Europäische Zocker müssen auf "Tony Hawks Pro Skater 2X" allerdings verzichten.

BLENDEND AUSSEHENDE FORTSETZUNG: Der Trendsport-König, aufgepeppt durch wunderbare Optik, neue Strecken und Skater sowie Netzwerk- bzw. Online-Multiplayer-Modi.

COMING NOW

JUNI (USA)

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
PS	Blast Lacrosse	Acclaim Sportspiel	gelb
PS	Digimon Card Battle	Bandai Monsterzucht	gelb
DC	Sonic Adventure 2	Sega Jump'n'Run	grün
DC	Outtrigger	Sega Actionspiel	grün
DC	Alone in the Dark: New Nightmare	Infogrames Action-Adventure	grün
PS2	Giants: Citizen Kabuto	Interplay Actionspiel	grün
PS2	Motor Mayhem	Infogrames Rennspiel	grün
PS2	Twisted Metal Black	Sony Rennspiel	grün
PS2	MX 2002 feat. Ricky Carmichael	THQ Rennspiel	grün
PS2	Portal Runner	3DO Actionspiel	grün
PS2	18 Wheeler American Pro Trucker	Acclaim Rennspiel	grün
PS2	Paris-Dakar Rally	Acclaim Rennspiel	grün

JULI (USA)

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
PS	Final Fantasy Chronicles	Square Rollenspiel	gelb
DC	Phantasy Star Online Ver. 2	Sega Online-RPG	gelb
DC	World Series Baseball 2K2	Sega Sportspiel	rot
DC	Ooga Booga	Sega Strategiespiel	gelb
PS2	Ico	Sony Action-Adventure	gelb
PS2	Gundam Zeonic Front	Bandai Mech-Action	rot
PS2	Rune: Viking Warlord	Take 2 Actionspiel	grün
PS2	Supercar Street Challenge	Activision Rennspiel	grün

JUNI (Japan)

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
PS	One Piece Mansion	Capcom Simulation	rot
PS	Angel Doll	Ask Kodensha Rollenspiel	rot
DC	Magic the Gathering	Sega Kartenspiel	gelb
DC	Eldorado Gate Vol. 5	Capcom Rollenspiel	rot
DC	Gundam Battle Online	Bandai Strategiespiel	rot
DC	Confidential Mission	Sega Actionspiel	grün
PS2	City Crisis	Syscom Helikopter-Sim	rot
PS2	Magical Sports: Hard Hitter	Mahou Sportspiel	rot
PS2	Mosquito	Sony Simulation	rot
PS2	Maken Shao	Atlus Actionspiel	gelb

JULI (Japan)

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
DC	Fragrance Tale	Takuyo Adventure	rot
DC	Heavy Metal Geomatrix	Capcom Actionspiel	gelb
PS2	Generation of Chaos	Idea Factory Rollenspiel	rot
PS2	Final Fantasy 10	Square Rollenspiel	grün
PS2	Real Pool	Infogrames Sportspiel	gelb

(grün) Spiel wird in Deutschland erscheinen
(gelb) Veröffentlichung in Deutschland realistisch
(rot) Spiel erscheint nicht in Deutschland



Coaster Works

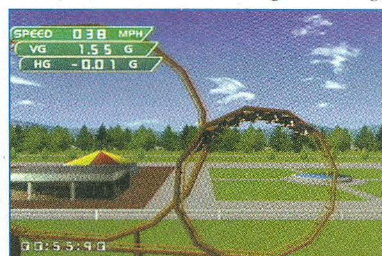


Eine Testfahrt, die ist lustig: Hängt Ihr kopfüber in der Bahn, ist das meist kein Problem – nur bei zu wenig Tempo verlangt die Gravitation ihr Recht.

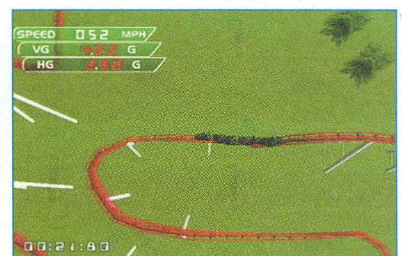


Vergnügungspark-Simulationen sind seit dem Ur-"Theme Park" auch auf Konsolen nicht mehr unbekannt, die letzte Inkarnation "Theme Park World" begeisterte unlängst PS2-Besitzer. Dreamcast-Fans dagegen schauten bislang mangels EA-Unterstützung in die Röhre. Das ändert sich nun mit dem putzigen "Coaster Works", das allerdings eine etwas andere Richtung einschlägt: Statt immer noch komplizierter die Managementaspekte zu simulieren, schlüpft Ihr hier in die Haut eines Achterbahn-Konstrukteurs. Geldfragen interessieren Euch dabei nicht; es geht alleine darum, auf vorgegebenem Raum möglichst spektakuläre Attraktionen zu bauen.

In jedem der sechs Level bekommt Ihr ein Grundstück gestellt und sollt darauf eine Achterbahn entwickeln, die Min-



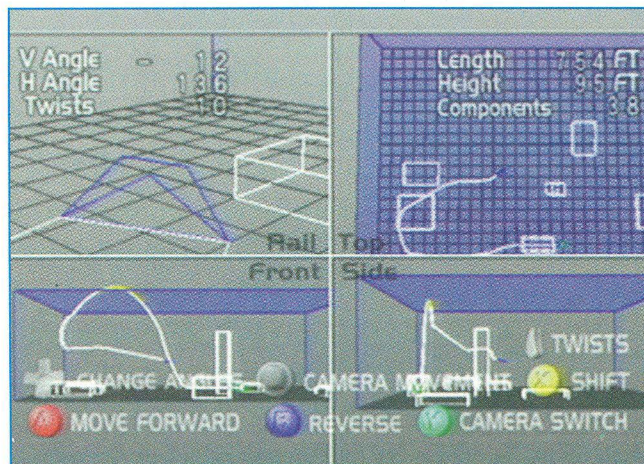
Fertige Bahnen betrachtet Ihr auf Wunsch aus alternativen Kameraperspektiven, wie hier von der Seite oder...



...hier von oben: Die roten Zahlen zeigen an, dass diese Kurve für Mitfahrer gefährlich hohe Fliehkräfte erzeugt.

destanforderungen in den Bereichen Geschwindigkeit, Fliehkraft, Spannung und Sicherheit zu erfüllen hat – außerdem dürfen Eure Fahrgäste natürlich nicht in Scharen ohnmächtig werden oder tonnenweise Brechtüten benötigen. Damit geht es in den Konstruktions-Modus, der auf den ersten Blick reichlich kompliziert aussieht: Euer Gebilde wird hier in vier Ansichten gleichzeitig als Drahtgittermodell angezeigt – dank der guten Einleitung blickt Ihr aber bereits nach kurzer Zeit durch. Hier legt Ihr zu Beginn vor allem die Fahrtroute sowie Anstiege und Abfahrten fest. Später kommen aufregendere Varianten wie Loopings und Korkenzieher dazu.

Auf Knopfdruck wagt Ihr jederzeit eine Testfahrt: In spartanischer, aber flotter 3D-Polygonoptik erlebt Ihr als virtueller Kunde aus verschiedenenen Kameraperspektiven, ob Eure Bahn allen Anforderungen genügt. Die witzige und innovative Grundidee hat es in sich und motiviert nach kurzer Eingewöhnung zu ausgiebigen Bastelsitzungen, doch leider sind die sechs vorgegebenen Parks weder grafisch abwechslungsreich, noch besonders schwer zu schaffen: Nach wenigen Stunden habt Ihr alle Aufgaben erfüllt; danach bleibt nur die Motivation, immer noch spektakulärere Gebilde zu erfinden. *us*



Konstruieren leicht gemacht: Diese Ansichten wirken zwar verwirrend, doch in der Regel reicht es, wenn Ihr Euch auf die linke obere konzentriert.



Auf und nieder: Egal ob wilde Kurven wie hier oder Loopings, alles realistisch Machbare wird von „Coaster Works“ angeboten.

Spielspaß 63%

COASTER WORKS

SYSTEM: Dreamcast
HERSTELLER: Xicat
D-RELEASE: nicht geplant

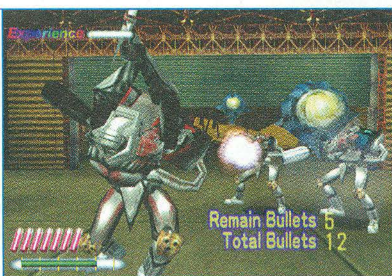
Achterbahn für Bastelwütige: Schnucklige Einfach-Simulation für Nachwuchskonstrukteure – witzig, aber leider viel zu kurz.

RUMBLE · AB 12

Volle Fahrt:

Damit Ihr gleich zu Beginn in Schwung kommt, baut unmittelbar nach dem Starthäuschen einen Berg, der so steil wie möglich ist. Die erste Erhebung werdet Ihr nämlich netterweise immer vollautomatisch hochgezogen – ein Umstand, den Ihr kurzerhand nutzen solltet, um so das geforderte Mindesttempo leichter zu erreichen.

Death Crimson OX

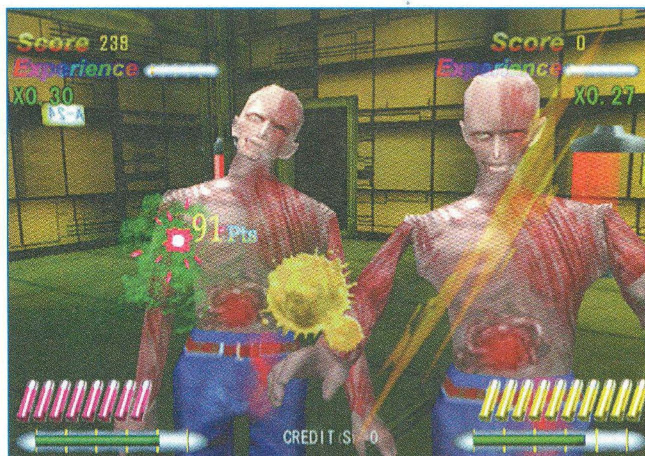
Konditions-Killer: Die meisten Bösewichte segnen erst nach mehreren Treffern das Zeitliche. Vor allem mit der ungenauen Pad-Steuerung sind schmerzhafte Daumenkrämpfe vorprogrammiert.



Altbekanntes Übel: Selbst eiserne Lightgun-Fetischisten packt beim Namen von Ecoles Ballerspektakel das Grauen. Nach dem missglückten Ur-"Death Crimson" für Saturn und dem letztjährigen Dreamcast-Nachfolger steht Sega-Fans mit der „OX“-Variante jetzt die Umsetzung des gleichnamigen Arcade-Automaten ins Haus.

Wer bereits einen der Vorgänger gezockt hat, kann sich in etwa ausmalen, was ihn beim dritten Aufguss erwartet: Ein dreister „House of the Dead 2“-Klon. Ähnlich dem übermächtigen Vorbild ballert Ihr Euch in Ecoles Gruselschießbude auf vorgegebenen Polygon-Pfaden durch Horden von Skelettkriegern, Cyberdämonen und Riesenwürmern. Zehn Schuss fasst Eure Wumme, danach müsst Ihr auf die bewährte Weise nachladen. Ebenfalls Genre-typisch torkeln ab und an aufgeregt Zivilisten durch die Feuerlinie, deren Abschuss mit Energieabzug bestraft wird. Am Ende jedes der sechs Levels wartet der obligatorische Obermotz auf sein Verderben. Wahlweise könnt Ihr die sechs Welten zusammenhängend mit Story-erzählenden Zwischensequenzen spielen oder jede Mission einzeln anwählen. Für Scharfschützen ist der 'Bullet-Mode' gemacht: Mit einer begrenzten Zahl Patronen gilt es einen Level zu meistern; ist die Wumme leergeschossen, droht das 'Game Over'.

Im Vergleich mit Segas Zombie-Referenz zieht „Death Crimson OX“ in jeder Hinsicht den Kürzeren: Schwache Optik, hässliches Gegnerdesign und uninspirierter Spielablauf übertrumpfen zwar den hundsmiserablen Dreamcast-Erstling, sorgen aber selbst bei ausgehungerten Lichtpistoleros bald für Gähnanfälle. Nur Fans greifen zu. *cg*



Ballern für die Highscore-Liste: Schnelle Abzugsfinger ergattern massig Bonuspunkte durch treffsichere 'Combo-Shots'.

Spielspaß 51%

SYSTEM: Dreamcast
HERSTELLER: Ecole
D-RELEASE: nicht geplant

Wahrlich grauenhaft: Technisch wie spielerisch enttäuschender „House of the Dead 2“-Abklatsch ohne Atmosphäre.

AB 16

Der Dreamcast-Vorgänger

musste sich in Ausgabe 2/2000 dem kritischen MAN!AC-Test stellen. Satte 34% Spielspaß gab's für die einfältige Horrorhatz mit Ruckeloptik. Letzere ist zwar im Nachfolger flüssig, dafür dürfen sich statt ehemals vier nur noch zwei Spieler gleichzeitig durch die gruseligen Szenerien ballern.



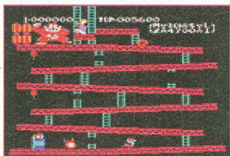
Animal Forest



Idylle pur: Mit grünen Wiesen und rauschenden Bächen zeigt sich der „Animal Forest" im Frühling von seiner schönsten Seite.

Retro-Fans *freuen sich über die emulierten NES-Klassiker, die auf dem „Animal Forest"-Modul schlummern: In vielen Häusern findet Ihr NES-Konsolen mit den dazugehörigen Spielen.*





Nur zwei der 8-Bit-Hits: Die Klassiker „Balloon Fight" (oben) und „Donkey Kong" (unten).



Nichts für harte Kerle: In Nintendos „Animal Forest" meuchelt Ihr keine Gegner, knackt keine Rätsel und absolviert keine Geschicklichkeitstests. Alles, worum es hier geht, ist Kommunikation und Leben. Euer namenloser Protagonist zieht in ein kleines Dorf, das von niedlichen Tieren bewohnt wird. Nachdem Ihr Euren Namen, das Datum und die Uhrzeit eingegeben habt, liegt Euch die Welt zu Füßen – Ihr dürft machen, was immer Ihr wollt.

Habt Ihr Euch für ein Haus entschieden, könnt Ihr arbeiten, um Geld zu verdienen, Muscheln sammeln, Obst pflücken oder musizieren... wichtiger ist aber zunächst, mit den tierischen Bewohnern des Dorfes warm zu werden. Und das ist zum Teil nicht ganz leicht: Denn jeder Waldbewohner hat seinen eigenen Charakter – durch Eure Aktionen und Antworten lernt Ihr so nach und nach Eure neuen Nachbarn kennen. So entwickelt sich die Welt auf jedem Modul anders. Wenn Ihr mit Eurem Charakter per RAM-Pak dem Modul eines Freundes einen Besuch abstattet, werdet Ihr eine völlig neue Umgebung vorfinden. Wichtig ist dabei auch die Zeit: „Animal Forest" läuft komplett in Echtzeit. Eine Minute in der realen Welt entspricht einer Minute im Spiel. Durch einen Timer weiß das Modul immer, welcher Tag, welche Uhrzeit und welche Jahreszeit gerade ist – so ist im Mai der ganze Wald leuchtend grün, im Dezember freut Ihr Euch über den weihnachtlichen Schmuck.

„Animal Forest" ist ein echter Hingucker: Selten sah man auf dem N64 so scharfe Konturen und leuchtende Farben, dank konstanter Bildrate von 30 Bildern pro Sekunde bleiben sogar Ruckeleinlagen erspart. Die Musik ist wie der Rest des Spiels unheimlich niedlich, passt also gut zu der freundlichen Kinderbuchatmosphäre. Leider ist „Animal Forest" in japanisch unspielbar – auch mit Glück und 'Trial & Error' kommt Ihr auf keinen grünen Zweig. Nintendo plant neben der Gamecube-Umsetzung auch eine US- und PAL-Version des abgedrehten Spiels. Daher bewerten wir die japanische Version nicht und freuen uns auf eine verständliche Version des potenziellen Nintendo-Hits. *tn*





Im Gespräch mit der Katze könnt Ihr Euren Namen eingeben. Die wilde Wutz im Hintergrund schnarcht derweil vor sich hin...



Bis wir mit dem grimmigen Gesellen hier Freundschaft geschlossen haben, wird es wohl noch eine Weile dauern.

Spielspaß



SYSTEM: Nintendo 64
HERSTELLER: Nintendo
D-RELEASE: Ende 2001

Faszinierender Lebens-Simulator mit niedlicher Grafik und innovativen Ideen. Auf japanisch leider unspielbar.





Schwingen, klettern, schlagen: Dank eingängiger Steuerung haben Sie die vielen Fähigkeiten des Helden problemlos im Griff.

Spiderman



Amerikas beliebtester Fassadenkletterer hat's auf den Dreamcast verschlagen: „Spiderman" ist eine Umsetzung der schon getesteten PSone- und N64-Verisonen. Inhaltlich hat sich nichts geändert: Peter Parker alias Spiderman rennt, hüpft, klettert und schwingt sich durch gut 30 verschiedene Levels. Senkrechte Wände erklimmt der Superheld ohne Probleme, auch an Decken haftet er ohne weiteres. So habt Ihr bei der Bekämpfung der Schurken jede Menge Freiheiten: Ob Ihr Euch an der Decke anschleicht und den Bösewicht von hinter erledigt oder von weitem mit Spideys Spinnennetz einwickelt, bleibt Euch überlassen.

Die Levels erfreuen mit viel Abwechslung: Wilde Verfolgungsjagden durch New Yorks Häuserschluchten, Geisel-Rettungsmissionen oder das Entschärfen von Bomben halten Euch lange bei Laune. Leider merkt man, dass „Spiderman" keine Dreamcast-Exklusiv-Entwicklung ist: Karge Levels mit wenig Texturen und dicke Nebelwände zeugen von der 32/64-Bit-Herkunft. Wer schon eine andere Version hat, kann das Geld stecken lassen; wer dagegen noch immer keinen „Spiderman" im Schrank hat, greift zu – ein besseres Superhelden-Spiel gibt es momentan nicht. *tn*

Spielspaß **79%**



SYSTEM: Dreamcast
HERSTELLER: Activision
D-RELEASE: nicht geplant

Technisch pfui, spielerisch hui: Fetziges 3D-Actionspektakel mit Akrobatik- und Prügeleinlagen. Ein Muss für Marvel-Fans.



SO WERTEN DIE EXPERTEN

"Bis hierhin und nicht weiter!"

Die Arbeit nimmt überhand und die Nerven liegen blank: Bei welchem Thema neigen die MAN!ACs während des Deadline-Stresses zu cholerischen Wutausbrüchen?

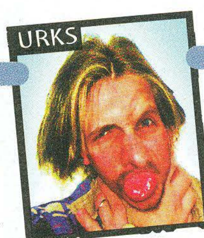


Begehrt, aber selten: Nur herausragende Titel mit einer Spielspaß-Wertung von 85% und mehr erhalten das Prädikat mit unserem strahlenden Maskottchen – dem Hardguy.



MARTIN SPIELT:
1. Gran Turismo 3 PS2
2. Conker's Bad Fur Day Nintendo 64
3. Super Off-Road Master System

UND HASST... nicht eingehaltene Termine, WEIL DANN DAS GANZE SCHLAMASSEL ERST RICHTIG BEGINNT.



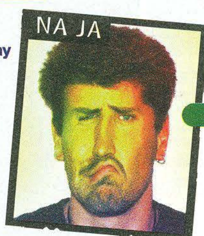
OLLI SPIELT:
1. Gran Turismo 3 PS2
2. Alone in the Dark 4 PSone
3. Conker's Bad Fur Day Nintendo 64

UND HASST... den schlechten Musikgeschmack EINIGER REDAKTIONSKOLLEGEN. ODER VERTRAGT IHR DEN GANZEN TAG THEATRALISCHEN OPERNMETAL?



COLIN SPIELT:
1. Bank Panic Arcade
2. Extermination PS2
3. Gran Turismo 3 PS2

UND HASST... Supermarktschlangen, WEIL MICH EC-KARTEN-ZAHLER UND KLEINGELDKRAMER AN DER KASSE ZUR WEISSGLUT BRINGEN.

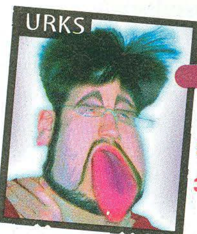


STEPHAN SPIELT:
1. Ring of Red PS2
2. Conker's Bad Fur Day Nintendo 64
3. Rayman Advance GBA

UND HASST... ausufernde Diskussionen, DENN EIN SIMPLES 'JA' ODER 'NEIN' SPART NACHFOLGENDE PSYCHIATER-SITZUNGEN UND JEDE MENGE VERBANDSMATERIAL.

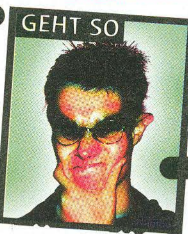


Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist mit Prädikat versehene Titel vorgestellt. Dazu Tipps und Taktiken aus erster Hand, eine interessante Vergleichstabelle oder ein Interview.



ULRICH SPIELT:
1. Diplomarbeit PC
2. ATV Offroad Fury PS2
3. Kirby 64 N64

UND HASST... Macs, WEIL DIE DES TEUFELS SIND UND BENUTZER GERN IN KRITISCHEN SITUATIONEN ENDGÜLTIG IN DEN WAHNSINN TREIBEN.



DAVID SPIELT:
1. Alone in the Dark 4 PSone
2. Nemesis MSX
3. Extermination PS2

UND HASST... "Und, wie isses?", WEIL NEUGIERIGE BLICKE UND KLUGE KOMMENTARE WÄHREND HARTER TESTSESSIONS DEN PSYCHO IN MIR WECKEN.

SPIELSPASS: Die Spielspaß-Wertung fasst alle spielerischen und technischen Eindrücke zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslungsreichtum, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unser Wertungssystem ist streng, aber fair. Ein durchschnittliches Spiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Kaufempfehlung für Genre-Fans dar. Ab 80% wird ein Titel für jeden Spieler interessant, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele, bei denen einfach alles stimmt. Wichtig: Wir geben Wertungen nicht aus dem Bauch heraus, sondern vergleichen mit Konkurrenztiteln.

GRAFIK: Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelt die 3D-Optik oder läuft's flüssig? Gibt's vermeidbare Grafikfehler wie Clipping oder Pop-Up? Sehen die Texturen alle gleich öde aus oder waren bei der Gestaltung talentierte Künstler am Werk? Kurz: Sieht's gut aus?

SOUND: Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle deutsche Sprecher am Werk? Kurz: Hört sich's gut an?

HERSTELLER: Cybermedia
SYSTEM: Magic Paper
ZIRKA-PREIS: 5,90 Mark
GRAFIK: 84% SOUND: 76%
Spielspaß 88%
MAN!AC
ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER
Begeisternder Spiele-Mix mit sensationeller Optik und faszinierendem Inhalt. Die Zukunft hat begonnen!
60Hz · RAM-PAK · RUMBLE · D · AB 12
① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪

ACTION: Ballern bis der Arzt kommt, Prügeln bis das Joypad qualmt – oder gemächliches Tastendrücken im Minutentakt? In fünf Stufen geben wir die Action/Geschicklichkeits-Intensität eines Spiels wieder.

STRATEGIE: Könnt Ihr Euren Wagen tunen, habt Ihr umfangreiche Taktikoptionen, ist jede Tür mit einem Puzzle verschlossen? Je mehr Ihr nachdenken müsst, um so höher ist der Strategieanteil.

PRÄSENTATION: Gibt's ein atmosphärisches Intro, aufwändige Zwischensequenzen und einen lohnenswerten Abspann? Ist die Benutzerführung angenehm einfach, die Ladezeit erfreulich kurz? Passt die Musikuntermalung? Kurz: Stimmt das 'Drumherum'?

MULTIPLAYER: Umfang und Qualität der Mehrspieler-Modi bestimmen die Multiplayer-Wertung. Dürfen mehrere Spieler gleichzeitig ran? Ist die Steuerung Gelegenheitsspieler-kompatibel? Offenbart ein Spiel erst mit mehreren Spielern seine wahre Pracht, gibt's bis zu fünf Punkte.

ABWERTUNG: Obwohl wir unsere Spielspaßwertungen als 'absolut' verstehen (ein 90%-Spiel ist auch in fünf Jahren noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates („FIFA", „NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führen zu Abwertungen, die im Rahmen des Nachfolger-Tests bzw. innerhalb eines Vergleichskastens wiedergegeben werden.

① Dolby-Surround-Akustik
② Online-Fähigkeit (nur Dreamcast)
③ 60-Hertz-Modus
④ Anzahl der CDs, DVDs bzw. Umfang des Moduls
⑤ Anzahl der Spieler, die gleichzeitig antreten können
⑥ Gespeichert wird auf Memory-Card bzw. VM, auf einer modulinternen Batterie oder ganz simpel durch ein Passwort
⑦ RAM-Pak-Unterstützung (nur N64)
⑧ Analog-Controller- bzw. Lenkrad- oder Maus-Unterstützung
⑨ Rumble-Unterstützung
⑩ Bildschirmtexte und/oder Sprachausgabe sind deutsch
⑪ MAN!AC-Altersempfehlung – berücksichtigt werden Thematik und Komplexität

ENTWICKLER: DARKWORKS, FRANKREICH (WWW.ALONEINTHEDARK.COM)

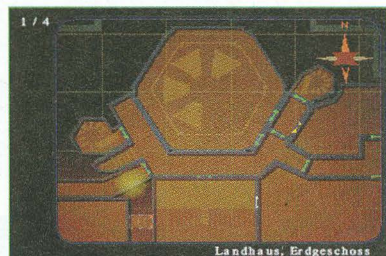
Alone in the Dark: The New Nightmare

"Alone in the Dark"-Historie:
Edward Carnbys virtuelle Karriere begann 1992 auf dem PC: In "Alone in the Dark" (1994 fürs 3DO umgesetzt) untersuchte der Geisterjäger aus festgelegten Kameraperspektiven unheimliche Vorfälle in einem Landhaus. Ein Jahr später folgte "Alone in the Dark 2: Jack is back" auf dem PC (Umsetzungen für PSone und Saturn, 1996), und 1995 schließlich "Alone in the Dark 3" (nur PC). Obwohl Capcoms "Resident Evil" gern als Horror-Urahn bezeichnet wird, gebührt diese Ehre in Wahrheit der "Alone in the Dark"-Serie von Infogrames.

Die drei Vorgänger: "Alone in the Dark", "AitD 2: Jack is back" und "AitD 3" (von oben, Bilder PC).



Das Grauen lauert überall: Nahe des Absturzgebiets Eures Flugzeugs müsst Ihr Euch durch einen Sumpf mit Zombies kämpfen.



Die detaillierte Karte zeigt Euch den Status der Türen mit unterschiedlichen Farben. Rot bedeutet z.B. 'zurzeit verschlossen'.



Die sehnsüchtig erwarteten Horror-Abenteuer "Silent Hill 2" und "Resident Evil 4" sind noch weit von ihrer Fertigstellung entfernt. Doch glücklicherweise versorgen die französischen Entwickler Darkworks die darbende Fangemeinde mit dem vierten Teil einer fast zehn Jahre alten Gruselserie: "Alone in the Dark: The New Nightmare" legt weniger Wert auf exzessive Gewaltorgien – die Gänsehaut kommt langsam, aber gewaltig...

Insel des Grauens

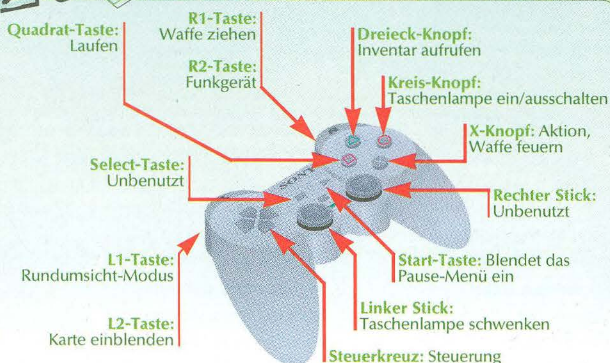
Das Abenteuer beginnt mit dem mysteriösen Mord an Charles Fiske, dem besten Freund des Privatdetektivs und Hobby-Geisterjägers Edward Carnby. Der Verblichene wurde mit einer Kugel im Herzen in der Nähe der Insel Shadow Island aufgefunden. Er war auf der Suche nach vier geheimnisvollen Steintafeln, mit deren Hilfe sich ein Tor ins Reich der Finsternis öffnen lässt. Carnby zögert keine Sekunde, packt seinen zwölfschüssigen Revolver sowie seine Taschenlampe ein und reist via Propellermaschine gen Shadow Island. Mit an Bord ist Aline Cedrak, eine talentierte Archäologin, die sich ebenfalls auf der Suche nach den Tafeln befindet. Eigentlich wollten die beiden gemeinsam die Insel erkunden, doch der Flug endet in einer Katastrophe: Ein Monster attackiert die Maschine und bringt sie zum Absturz – Edward und Aline können sich gerade noch an Fallschirmen retten.

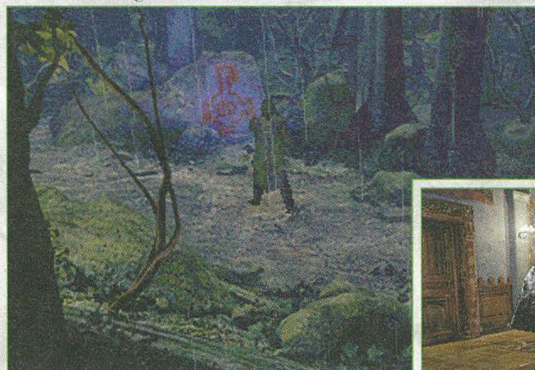


Besuch in der Schattenwelt: Gegen Ende erinnert die Umgebung an den Bauch des "Alien"-Raumschiffes.

Die Qual der Wahl

Während der Geisterjäger mehr oder weniger elegant in einem Waldabschnitt niedergeht, landet die hübsche Archäologin auf dem Dach einer unheimlichen Villa. An dieser Stelle müsst Ihr Euch für einen der beiden Charaktere entscheiden: Eure Wahl bestimmt maßgeblich den Verlauf des 3D-Abenteuers, da die beiden Helden größtenteils unterschiedliche Räume erforschen und andersartige Rätsel zu lösen haben.
Egal für wen Ihr Euch entscheidet, nach einigen Schritten in den à la "Resident Evil" vorgerenderten Kulissen macht Ihr unweigerlich Bekanntschaft mit grausigen Wesen aus einer anderen Welt. Ein gleißendes Licht kündigt die Materialisation einer solchen Höllenkreatur an: Durch die Dimensionstore schlüpfen im





Mit blauem Licht entdeckt Ihr blutige Zeichen, auf Metalltafeln findet Ihr versteckte Hinweise und Zahlencodes sichern wichtige Items.







Im übersichtlichen Inventar-Menü verwaltet Ihr Euer Waffenarsenal und prüft Gegenstände wie Fotos auf verborgene Botschaften oder Hinweise

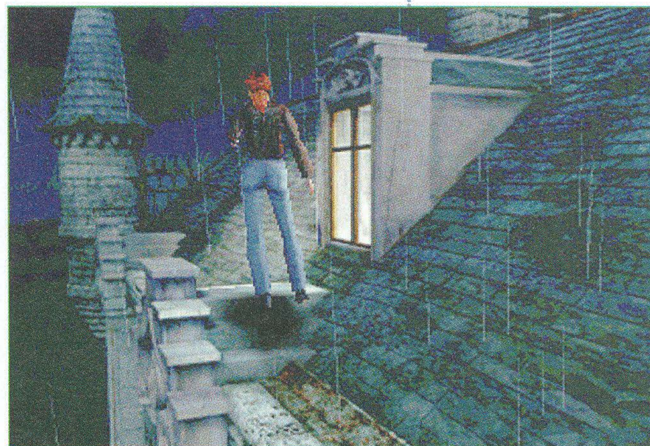
GEPFLEGTE GRUSELEI: "Alone in the Dark" bleibt auch beim vierten Teil wegweisend. Ausgezeichnete Optik, stimmige Akustik und die düstere Geschichte vereinen sich zu einem packenden Horror-Erlebnis. Vor allem das innovative Taschenlampen-Feature beeindruckt durch perfekte technische Umsetzung und die damit verbundene Angst-Atmosphäre. Bizarre Knarren wie das Blitzgewehr halten Waffenfetischisten bei der Stange, der Rest freut sich über die schreckenerregende Story um Indianerkulte und ausgeflippte Wissenschaftler. Nur zum Ende hin flacht Carnbys Abenteuer ab, der Schluss wirkt wegen des wenig spektakulären Endkampfs recht billig. Zudem sind die Stimmen der Akteure teilweise unpassend und unmotiviert – Profisprecher hätte sich Infogrames ruhig leisten können. Trotzdem bleibt das Spiel stets spannend und herausfordernd. Der ständige Munitionsmangel hält Euch auf Trab, dennoch bleibt "Alone" immer fair: Bis auf das wiederholte Auftauchen einiger Gegner stören Euch keine überschweren Kämpfe oder unnötige Nerv-Monster. Abgebrühte Adventure-Experten spielen pro Charakter ca. 15 Stunden, doppeltes Zocken lohnt sich wegen der unterschiedlichen Lösungswege allemal.



David Mohr

Verlauf des Abenteuers beispielsweise stöhnende Zombies, kreischende Dreibeiner mit überdimensionaler Zunge, kleine, in Ecken lauernde Spinnenwesen und riesige Insekten mit rasiermesserscharfen Zähnen.

Steckt Ihr in der Haut von Edward Carnby, dann dürft Ihr den Monstern von Beginn an Saures geben. Via R1-Taste zückt Ihr seinen Revolver, den Ihr mit einem weiteren Knopfdruck abfeuert. Um das Zielen braucht Ihr Euch dabei keine Gedanken machen: Der Held visiert automatisch den nächsten Feind an – Ihr braucht nur noch abzudrücken. Praktisch dabei: Ihr dürft zielen und gleichzeitig umherlaufen. Seine Kollegin hat es nicht ganz so leicht, denn Aline verfügt anfangs nur über eine Taschenlampe. Zum Glück rücken ihr erstmal nur lichtscheue Kreaturen auf den Leib: Schaltet Ihr die Funzel ein und bewegt den Lichtkegel via linkem Analog-Stick in Richtung Monster, dann weicht es quietschend zurück oder segnet sogar das Zeitliche. Beeindruckt die aktivierte Lampe Euren Gegner nicht, heißt es Beine in die Hand nehmen und davonlaufen.



Aline landet nach dem Flugzeugabsturz auf dem Dach des Landhauses. Dort müsst Ihr einen Weg ins Innere des riesigen Gemäuers finden.

Mit Photopulsor und Köpfchen

Wie es sich für ein ausgewachsenes Horror-Abenteuer gehört, findet Ihr diverse weitere Wummen, mit denen Ihr den Monstern ordentlich einheizt. Ein Scheibenwerfer, der leuchtende Kreise feuert, eine altertümliche Laserwaffe, die gebündeltes Licht aussendet, eine Plasmalampe, die Feinde im näheren Umfeld verbrennt, und ein Photopulsor, der einen gigantischen Lichtblitz aussendet und alle Angreifer auf dem Bildschirm vernichtet gehören später zu Eurem Inventar. Die Munition für die Waffen ist allerdings sehr begrenzt: In den detailliert gestalteten Schauplätzen (z.B. Abwasserkanäle, Bibliothek, Vorgarten und Lavahöhle) ergattert Ihr nur selten Nach-

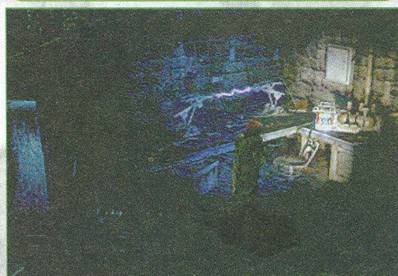
Die Zwischensequenzen ***sind beim neuesten "Alone"-Teil in zwei Varianten zu finden: Spielegrafik und FMVs halten sich dabei die Waage.***

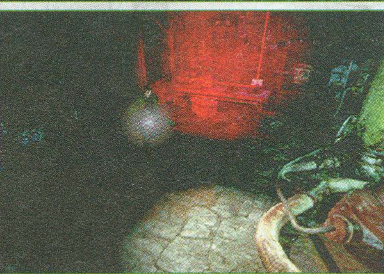




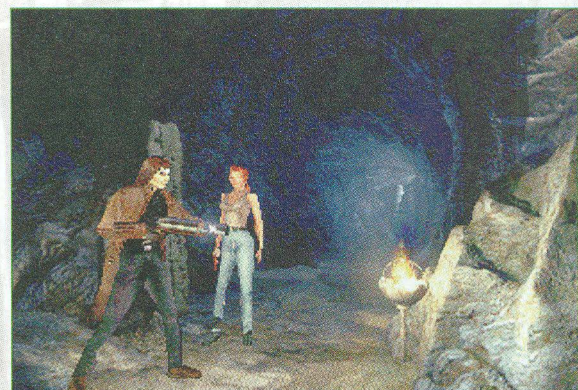


Die Flucht dieses Mannes scheiterte an dem verschlossenen Eisentor. Wer hat ihn gejagt und grauenhaft verstümmelt?





Im unterirdischen Labor kommt Ihr der erschreckenden Wahrheit auf die Schliche. Passend zum Ambiente ist das Licht ausgefallen.



Edward und Aline unterwegs in unheimlichen Höhlenlabyrinthen: Ein Charakter folgt Euch je nach Hauptdarsteller passiv.



Licht und Schatten: Nur mit eingeschalteter Taschenlampe könnt Ihr jeden dunklen Winkel erforschen.



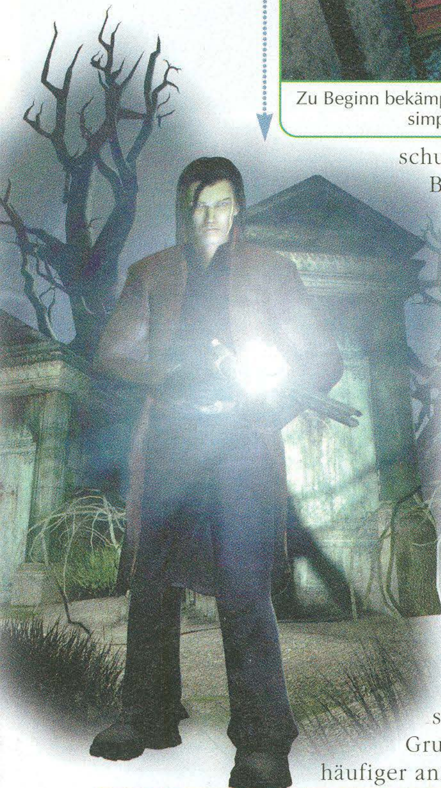
Zu Beginn bekämpft Ihr die Monster mit einem simplen Revolver...



...macht Ihr auch fetten Gegnern kräftig Feuer unter dem Hintern.



...Im Laufe des Abenteuers findet Ihr ein knappes Dutzend weitere Wummen. Mit dem Plasmageschütz...



schub für Eure Wummen. Bei der Suche nach Projektilen und anderen nützlichen Items steht Euch ein weiteres Mal die Taschenlampe zur Seite. Leuchtet Ihr nämlich brauchbare Gegenstände an, geben sie ein verräterisches Blinken von sich – penibles Absuchen der Render-Umgebung ist oberste Priorität bei "Alone in the Dark: The New Nightmare".

Genauso spielentscheidend ist jedoch auch Eure Kombinationsgabe: Knifflige Rätsel sind in Darkworks Grusel-Thriller weitaus häufiger anzutreffen als bei Capcoms Zombie-Metzeleien. So müsst Ihr beispielsweise das gut versteckte Teleskop finden, auf ein entsprechendes Stativ montieren und eine geheime Information ablesen. Die üblichen Schlüssel/-Schloss-Puzzles fehlen allerdings ebenso wenig wie das Verschieben von Einrichtungsgegenständen.

In zahlreichen Dokumenten und Unterhaltungen (mit deutscher Sprachausgabe) erfahrt Ihr schließlich alles über die unrühmliche Geschichte der auf Shadow Island ansässigen Familie. Wir wollen nicht zuviel verraten, aber die spannende Story dreht sich um grausige Experimente an unschuldigen Menschen.

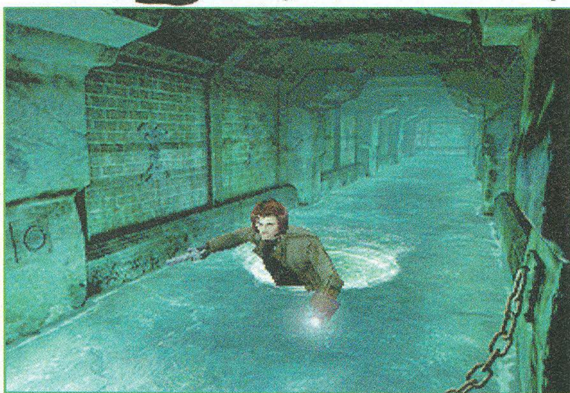
Mit allen Sinnen

Die beiden randvollen PSone-CD's verwöhnen nicht nur mit atmosphärischer Render-Optik – die sich dank ausgeklügelter Programmierung mit der Taschenlampe sogar realistisch erhellen lässt –, auch die anderen Sinne werden beansprucht. Die stimmungsvolle Musik schwankt zwischen sanft mit bedrohlichen Untertönen und dramatisch hämmernd. Zudem kündigen sich Monster mit charakteristischen Lauten an, Geheimräume und Holzdielen ortet Ihr durch den hohlen Klang Eurer Schritte. An einigen Stellen strapaziert schließlich urplötzlich einsetzendes Joypad-Rütteln Eure Nerven – nur hartgesottene Horror-Fans behalten hier einen kühlen Kopf und das Pad in der Hand. *os*

WILLKOMMEN IM REICH DER ANGST: "Alone in the Dark: The New Nightmare" bringt selbst das dickflüssige Blut der abgebrühtesten Horror-Fans in Wallung. Die unglaublich dichte Atmosphäre kann mit Konamis Thriller "Silent Hill" locker mithalten und in einigen Abschnitten sogar überflügeln. Eure Nerven werden dank perfekt platzierter visueller Schock-Effekte und dramatischer Musik-Inszenierung aufs Äußerste strapaziert. Voraussetzung hierfür ist allerdings das Zocken in dunklen Abend- und Nachtstunden: Erst dann entfaltet die brillante Optik ihre volle Wirkung – die Echtzeit-Beleuchtung der Render-Hintergründe via Taschenlampe muss man einfach gesehen haben! Aber nicht nur audiovisuell macht der Titel eine gute Figur. Auch die packende Story verdient dickes Lob: Erst wenn Ihr mit beiden Charakteren durchgespielt habt, werden die komplexen Zusammenhänge vollends klar. Zudem lohnt sich das zweimalige Zocken wirklich, denn die Pfade und die intelligenten Rätsel unterscheiden sich bei beiden Helden drastisch. Wer allerdings eine Splatter-Orgie à la "Resident Evil" erwartet, der wird enttäuscht: Bei "Alone in the Dark: The New Nightmare" kommt das Grauen schleichend und subtil.



Oliver Schultes



Geisterjäger ist ein mieser Job: Ein stinkender Abwasserkanal führt Carnby in das Landhaus.

HERSTELLER	Infogrames
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	90%
SOUND	87%
Spielspaß	86%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

START-TASTE DRÜCKEN

Grusel-Abenteuer mit packender Atmosphäre, zahlreichen Schockmomenten und exzellenter Optik. Panikattacken garantiert!

IT'S A MANIAC · RUMBLE · AB 16



Aline muss die erste Viertelstunde ohne Waffe überstehen. Erscheinende Monster drängt Ihr mit dem Schein der Taschenlampe zurück.

ANDERE VERSIONEN

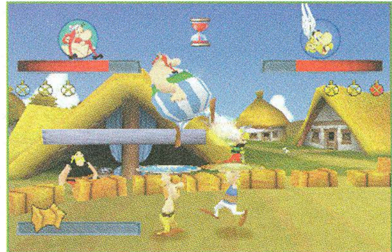
Die PS2- und Dreamcast-Umsetzungen erscheinen in Kürze. Eine Game-Boy-Color- und eine PC-Fassung sind ebenfalls erhältlich.

ENTWICKLER: INFOGRAMES, FRANKREICH (WWW.ZAUBERTRANK.COM)

Asterix Maximum Gaudium



Ach, die lustigen Gallier – haben immer einen Grund zum Feiern. Aus purer Langeweile starten die legendären Comiccharaktere einen altertümlichen Wettstreit der abgefahrenen Art. Um den tollsten Hecht im Dorf zu bestimmen, messen sich mit Asterix, Obelix, Troubadix und Metusalix' Frau vier Pokalanwärter in insgesamt vierzehn abstrusen Mini-Spielen. An vier Wettbewerbstagen geht Ihr beispielsweise auf Wildschweinjagd, zerlegt unter Zeitdruck ein Römerlager oder rudert im klapprigen Holzboot einen Hai-verseuchten Fluss entlang. Nach jeder Disziplin wird punktgenau abgerechnet: Nur wer am Abend auf dem Siegertreppchen steht, wird zum nächsten Turniertag zugelassen. Zwischendurch werdet Ihr mit gar witzigen Zeichentrick-FMVs bei Laune gehalten. Selbstverständlich dürft Ihr die einzelnen Wettbewerbe auch mit einem menschlichen Gegenspieler bestreiten oder im Team gar zu viert antreten. Das Multitap wird dabei allerdings nicht unterstützt, je zwei Kumpane müssen sich ein Joypad teilen. *cg*



Schlagen, Treten, Springen, Special-Move: Die Prügelei hoch zu Schilde ist in puncto Steuerung die anspruchvollste Disziplin.



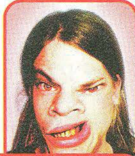
Wer ist hier dick? Bei der rabiaten Schlüsseljagd wird munter drauflosgedroschen.



Vier Spieler, zwei Pads: Mangels Multitap-Unterstützung sind die Mehrspielerduelle recht mau.

***Maximum Gaudium** ist Infogrames' zweiter PSone-Titel mit Asterix-Lizenz. In der ersten Versoftung der populären Comics rückten die gallischen Dorfbewohner den römischen Invasoren abwechselnd in Action- und Strategieeinlagen auf den Pelz. Das Ergebnis war gar nicht so übel: "Asterix" heimste in MAN!AC 5/99 immerhin 67% Spielspaß ein.*

AUF MINI-SPIELEN BERUHENDE MULTIPLAYER-KONZEPTE erfreuen sich ungebrochener Beliebtheit. Gegen Spielspaß-Granaten wie "Mario Party" oder "Crash Bash" zieht der gallische Mehrkampf allerdings in allen Disziplinen den Kürzeren: Zu reizlos ist die Polygon-Comic-Optik, zu schwergängig fällt die Steuerung aus und zu anspruchslos gestalten sich die einzelnen Aufgaben. Dass Simpel-Spielchen motivieren können, beweisen obige Konkurrenten – bei "Maximum Gaudium" hat man aber das Gefühl, dass die Entwickler eher bemüht waren, möglichst viele unterschiedliche Ideen einzubauen, anstatt Zeit in das Feintuning der Geschicklichkeitstests zu investieren. Leider kommt auch mit menschlichen Gegnern nicht mehr Freude auf: Die kostengünstige aber nervige Zwei-Spieler-ein-Pad-Lösung ist halt kein adäquater Multitap-Ersatz.



Colin Gäbel

HERSTELLER: Infogrames
SYSTEM: PSone
ZIRKA-PREIS: 70 Mark
GRAFIK: 55% | SOUND: 49%

Spielspaß 56%

Toll trieben es die alten Gallier: Mäßig unterhaltsame Minispiele-Sammlung mit Asterix & Co. – für Fans und Jungzocker.

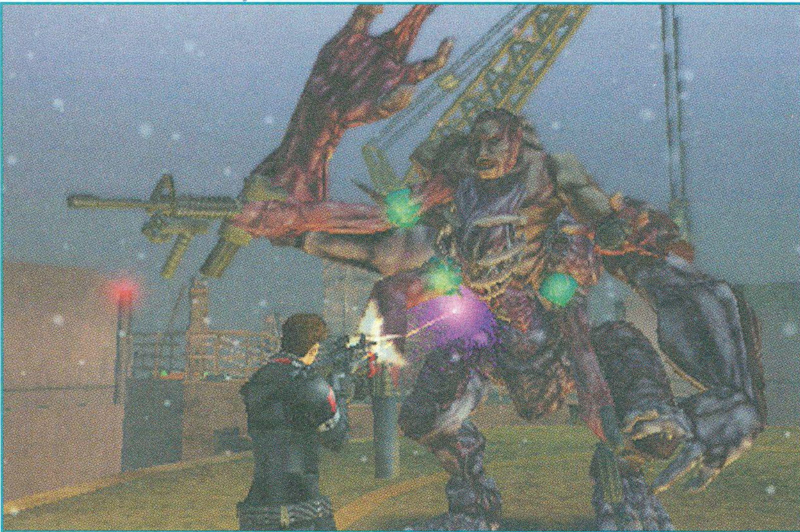
ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: DEEPSPACE, JAPAN (WWW.DEEPSPACE.SCEI.CO.JP)

Extermination





Praktisch: Verfärbt sich der Laserpointer orange,dann hat die automatische Zielerfassung ein Opfer angepeilt – besonders hilfreich in unübersichtlichen Räumen und bei Bossduellen.



Die Selbstschussanlagen machen keinen Unterschied zwischen Mensch und Monster. Trefft Ihr den Sensor, sind sie für Sekunden außer Gefecht gesetzt.

Im Westen nur für die Besten: ***Wer bereits die japanische Version gezockt hat, dem wird beim PAL-"Extermination" gleich der höhere Schwierigkeitsgrad auffallen. Nicht nur, dass alle Monster deutlich mehr Treffer aushalten und aggressiver zurückschlagen, auch Extra-Munition sowie Medi-Paks sind spärlicher über Fort Stewart verteilt. Gleiches gilt übrigens für die US-Fassung – offensichtlich hält Sony Japan die westlichen Zocker für fähiger als die einheimische Spielerschar...***



128-Bit-Survival Horror vom Fachmann: Nicht nur die Genre-Experten von Capcom verstehen sich auf schaurige Bildschirmabenteuer, mit "Extermination" präsentiert Sonys Entwicklerteam Deep Space einen PS2-Thriller, der es durchaus mit der "Resident Evil"-Übermacht aufnehmen kann. Kein Wunder, sitzt bei den "Tombi 1&2"-Erfindern mit Firmenoberhaupt Tokuro Fujiwara doch ein wahrer Gruselgroßmeister im Chefsessel: Ehemals beim Konkurrenten Capcom angestellt, war der kreative Japaner bereits für Bitmap-Klassiker wie "Ghosts'n'Goblins" oder "Ghouls 'n'Ghosts" verantwortlich. Besonders aber seine Produzententätigkeit beim ersten 'Resi' weist Fujiwara als Spezialist für spannungsgeladene Horrortrips aus. Wer jetzt allerdings befürchtet, dass mit "Extermination" nur ein weiterer Zombie-Klon um die Gunst der Käufer ringt, liegt daneben. Deepspaces PS2-Debüt präsentiert sich vielmehr als actionreiche Mischung aus klassischem Survival-Horror und modernen Ballerorgien à la "Syphon Filter 2". Genre-typische Schlüssel/Schloss-Rätsel sind eher Nebensache.

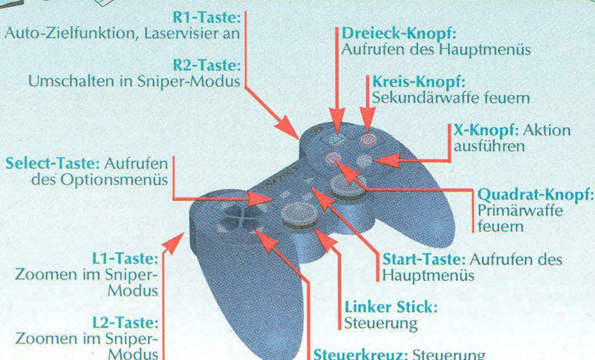
In einer entlegenen Forschungsanlage auf dem Südpol ist im wahrsten Wortsinne die Hölle ausgebrochen. Streng geheime Experimente mit einem mysteriösen Bakterium müssen irgendwie schiefgelaufen sein. Anders ist nicht zu erklären, dass in einem verzweifelten Funkspruch um die flächendeckende Bombardierung der gesamten Station gefleht wurde. Natürlich denkt die Regierung gar nicht daran, ihr milliardenschweres Großprojekt einfach so in Schutt und Asche zu legen und schickt zur Klärung eine kampferprobte Einheit Marines in die Antarktis. Doch die Rettungsaktion findet ein jähes Ende: Direkt über der Anlage zwingt ein plötzlicher Propellerausfall die Elite-Soldaten zur

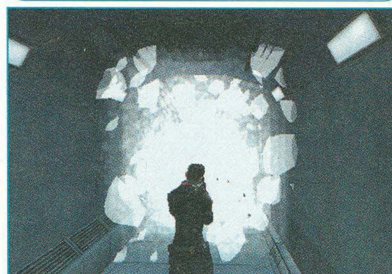




Bei Aufprall Mord: Munition für den durchschlagskräftigen Granatwerfer findet Ihr leider nur selten in Fort Stewart.

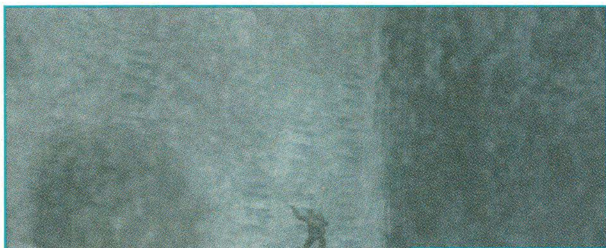
JOYPAD BELEGUNG



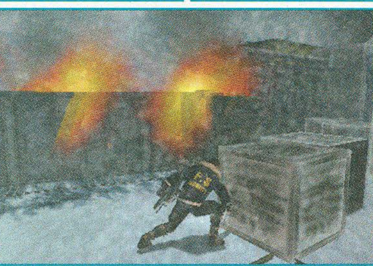




Wie jedes Kleinkind weiß, gefrorenes Wasser nennt man Eis: Auf niedrige Temperaturen reagiert die Alienbrut äußerst empfindlich



Dank Ausrüstung und körperlicher Fitness sind solche Kraxeleien kein Problem



Niete oder Hauptgewinn? Holzkisten bergen nicht nur Medi-Paks und Munition, auch Hydra-Würmer fühlen sich drinnen wohl.



In der Ruhe liegt die Kraft: Wegen der trägen Steuerung sind einige Sprungeinlagen recht lästig.

ungemütlichen Notlandung via Fallschirm. Im Alleingang versuchen die harten Jungs, Licht ins Dunkel der mysteriösen Geschehnisse von Fort Stewart zu bringen.

Fit wie ein Turnschuh

Bei der folgenden Hatz durch Monsterverseuchte Lagerhallen, verwinkelte Laborkomplexe und die frostige Außenumgebung der Forschungsstation übernehmt Ihr die Rolle von Sergeant Dennis Riley, einem knallharten Nachwuchssöldner. Allerdings erwarten Euch keine vorgerenderten Kulissen wie in Capcoms "Onimusha", sondern eine 3D-Echtzeitumgebung à la "Metal Gear Solid". Die Kamera passt sich Euren Schritten dabei automatisch an, auf Wunsch zentriert Ihr die Perspektive via Knopfdruck direkt hinter Eurem Helden. Insgesamt liegt der Schwerpunkt von "Extermination" viel mehr auf Action- und Geschicklichkeitselementen als bei der Genre-Konkurrenz. Entsprechend seiner Ausbildung ist Marine Riley nämlich ausgesprochen wendig, wenn es darum geht, sich durchs Chaos von Fort Stewart zu schlagen. Behände klettert er auf im Weg stehende Kisten, zieht sich Mauervorsprünge hoch und hangelt schmale Felskanten oder Klettergerüste entlang. Ein beeindruckendes Sprungtalent rundet seine Bewegungsrepertoire ab. All diese Aktionen werden dabei mit nur einer Taste ausgeführt, je nach Situation erkennt Euer Held automatisch, welcher Move gerade gefordert ist. Zusätzlich steht Euch noch ein reichhaltiges Angebot Spezial-Zubehör zur Verfügung: Mit dem windundurchlässigen Parka kann sich Riley trotz der unwirtlichen Temperaturen auch im Freien aufhalten, dank Nägel-beschlagener Stiefel kraxelt er steile Wände hoch, während einer Hangelpartie klinkt er sich kurz in einen Sicherheitsgurt, um beidhändig das MG gegen anstürmende Biester zu führen. Diese nützlichen Gimmicks müsst Ihr natürlich genau wie Medi-Paks, Munition und Schlüsselkarten zunächst in Kisten finden.

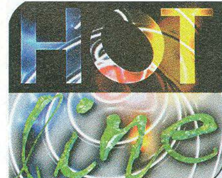
KURZ UND KNACKIG: **"Extermination" ist ein kurzweiliges Action-Intermezzo mit B-Movie-Flair. Trashige Story und hässliche Mutanten sorgen für eine stimmige Splatter-Atmosphäre, die handfesten Auseinandersetzungen zwischen Super-Marine und Bio-Gezücht geraten allerdings viel zu häufig zum unübersichtlichen Gemetzel. Wegen den teils hektischen Kämpfen und diversen kniffligen Stellen ist "Extermination" nichts für schwache Nerven, mit etwas Ausdauer lässt sich der Titel allerdings in nur fünf Stunden Netto-Spielzeit beenden. Zur Belohnung gibt's reichlich Munition und Ausrüstung. Wem das genügt, der freut sich auf einen fordernden Action-Titel für zwischendurch, der mit ordentlicher Optik und nicht zu schweren Puzzle-Einlagen daherkommt. Ausgehungerte Horror- und Splatter-Fans greifen bedenkenlos zu.**



David Mohr



Gewöhnungsbedürftig: Durch die verschachtelte Menüführung navigiert Ihr nach kurzer Zeit routiniert. Rechts: Die Karte ist stufenlos zoombar.



MEIDE DEN NAHKAMPF: **Professionelle Marines schleichen sich mit Bedacht durchs feindliche Terrain. Bevor Ihr Euch in munitions- und energieraubende Nahkämpfe verwickeln lasst, solltet Ihr jeden neuen Raum zunächst via Snipermodus auf Monster absuchen und die Biester gegebenenfalls aus sicherer Entfernung eliminieren. Nutzt Höhenunterschiede wie besteigbare Kisten oder Mauervorsprünge zu Eurem Vorteil, damit Euch die Alienbrut nicht zu nahe kommt.**

KENNE DEINEN FEIND: **Ob Hydra-Wurm oder Obermotz – jedes "Extermination"-Gezücht hat seine Schwachstelle. Zwar brechen die Viecher auch nach dem hundertsten Treffer in den robusten Leib zusammen, schneller und vor allem munitionssparender geht's jedoch, wenn Ihr punktgenau die blau- oder bräunlich-schimmernden 'Herzen' Eurer Feinde aufs Korn nehmt. Die rasenden MG-Mutanten streichen so beispielsweise bereits nach fünf bis sechs exakten Einschlägen die Segel, bei den schleimigen Hunden reichen meist zwei fette Schrotladungen in den geöffneten Rachen. Den nervigen Würmern entgeht Ihr am besten durch Davonlaufen – so möglich. Geduld solltet Ihr beim ersten Endgegner (der riesigen Fleischkeule) bewahren: Peilt Ihr genau den braunen Fleck am Stamm an, bricht das Untier schon nach zwei Treffern aus dem Granatwerfer zusammen.**

SPARE IN DER ZEIT: **Die Rationierung von Medi-Paks und Impfstoffen ist oberste Marine-Pflicht. Seid Ihr angeschlagen, so solltet Ihr versuchen, Euch in einer Krankenstation via MTS-Maschine zu heilen. Hebt Euch die raren mobilen Impfampullen besser für die Bosskämpfe auf.**



Flexibles MG

Als Marine ist Dennis Riley auch im Umgang mit der Waffe ein ausgewiesener Experte. Zwar steht Euch außer dem Kampfmesser mit dem sogenannten SPR4 nur



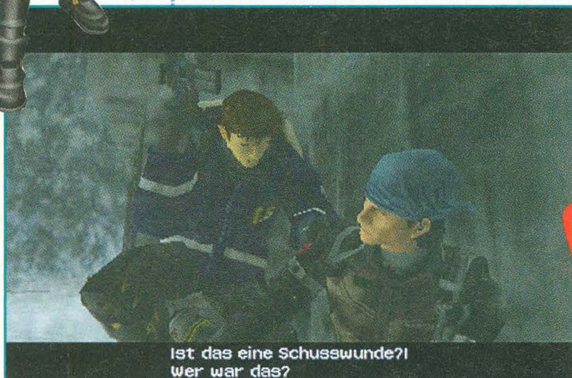
Mit Flammenwerfer in der Hand riecht's Monsterfleisch leicht angebrannt: Großzügig verteilte Kerosintanks machen das Überleben deutlich leichter.

Leinwand-Vorbild:

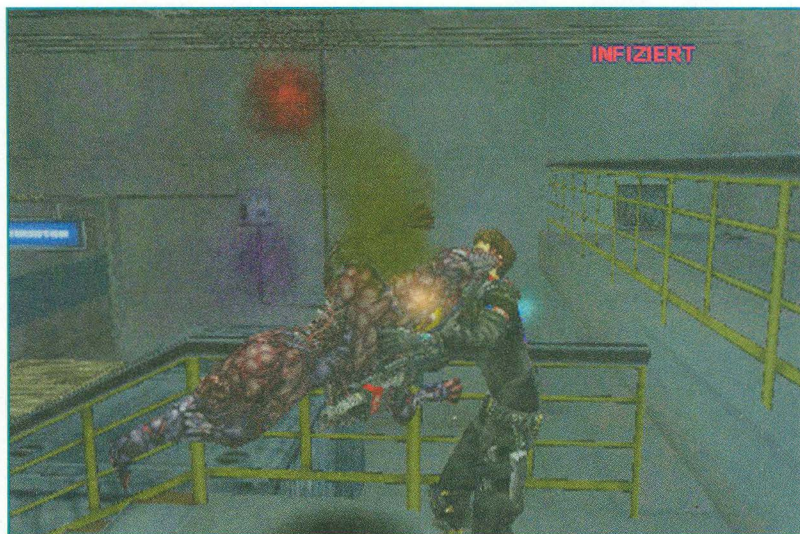
Noch mehr als „Resident Evil" bei George A.Romeros Untoten-Trilogie abkupfert, erinnert „Extermination" inhaltlich an Howard Hawks' SciFi-Klassiker 'Das Ding aus einer anderen Welt' (1952). In dem Schwarz/Weiß-Schauerstück findet eine Gruppe Wissenschaftler in den eisigen Weiten der Arktis ein abgestürztes UFO, dessen feindseliger Alien-Pilot die Mitglieder der Expedition bald darauf stark dezimiert. Dreißig Jahre später verfilmte 'Halloween'-Schöpfer John Carpenter den Stoff neu: Das indizierte Meisterwerk bietet düstere Endzeitstimmung, ekelhafte Monstermutationen und fette Wummen im Übermaß – ganz wie „Extermination".



eine Wumme zur Verfügung, die hat es aber in sich. Von der Feuerfrequenz bis zum Typ des Zielfernrohrs lässt sich das MG nach Gusto und Verfügbarkeit von Zusatzteilen umrüsten. Ob Einzel-, Dreischuss- oder vollautomatische Feuersalve, ob zoombares Sniperobjektiv oder Nachtsichtaufsatz – im Statusmenü dürft Ihr jederzeit die Komponenten austauschen. Zusätzlich verfügt der flexible Ballermann noch über einen Steckplatz für allerlei Sekundärwaffen. Schrotflinte, Flammen, Granat- oder Raketenwerfer erfreuen jeden Action-Fan. Hört sich protzig an, ist zum Überleben in Fort Stewart aber bitter nötig, denn die Monsterkreaturen sind gemeingefährlich und Euch zahlenmäßig weit überlegen: Schleimige Parasiten-Wanzen, mutierte Ex-Marines, garstige Riesenvögel und blutgierige Horrorhunde warten nur aufs nächste Opfer. Im Kampf lässt sich jede Wumme auf zweierlei Arten verwenden: Via Laserpointer visiert Euer Held automatisch den nächsten Gegner an. Wahlweise justiert Ihr den roten Lichtstrahl anschließend nach oder nehmt die Biester aus der Ego-Perspektive manuell aufs Korn. Eine Methode, die sich besonders bei weit entfernten Ungetümen auszahlt und exakte Treffer ermöglicht.



Wer auf Action-Streifen aus der Schmuddelecke der Dorfvideothek steht, wird an der englischen Sprachausgabe seine Freude haben.



Hunde die bellen...: Die Köter-Alien-Mutationen beißen sich mit Vorliebe im Gesicht fest und pumpen Euch den Virus gnadenlos in den Blutkreislauf.

Wer suchet der findet: *Schafft Ihr es, sämtliche Erkennungsmarken Eurer verstorbenen Team-Kollegen in den Weiten von Fort Stewart aufzustöbern, erhaltet Ihr nach erstmaligem Durchspielen zusätzliche Medizin und Munition für den zweiten Durchgang. Bei der Suche hilft Euch der 'Hundemarkenradar', der die Position der Metallschilder durch blinkende Punkte markiert.*

FÜR FREUNDE MARTIALISCHER SCIENCE-FICTION-ACTION geht mit "Extermination" ein Traum in Erfüllung – bei keinem anderen PS2-Titel dürft Ihr mit vergleichbar fetten Wummen hantieren. Die Idee mit dem umrüstbaren MG ist schlichtweg genial. Deepspaces 128-Bit-Debüt legt den Schwerpunkt klar auf heiße Feuergefechte und kleine Geschicklichkeitseinlagen, Genre-übliche Rätsel-Elemente fordern Euer Hirn nur selten. Technisch macht die Schlachtplatte einiges her: Saubere Polygonoptik, phantasievolles Monsterdesign (vor allem die hünenhaften Obermotze sehen klasse aus) sowie das gelungene Spiel mit Licht und Schatten zeigen, welches technische Potenzial in der PS2 steckt. Aber leider gibt's auch Grund zu nörgeln: Die Steuerung ist für meinen Geschmack insgesamt einen Tick zu träge. Besonders bei Nahkämpfen mit mehreren Ungetümen reagiert die automatische Zielerfassung nur mangelhaft; bis Ihr die Viecher manuell anvisiert habt, ist Euer Held längst zigfach getroffen – sehr ärgerlich. Dramaturgisch kann "Extermination" aufgrund der vorhersehbaren Story sowie der mäßigen englischen Sprachausgabe nicht mit der Capcom-Konkurrenz mithalten. Action-Fans soll's nicht stören.



Colin Gäbel

Ansteckungsgefahr

Gemeinerweise kosten Euch die Monstrositäten nicht nur Lebensenergie, sondern stecken Euch bei Kontakt auch mit ihrem todbringenden Virus an. Eine Prozentanzeige gibt an, wieviele Erreger Euer Körper noch aushält, bevor die fatale Krankheit ausbricht. Mit Medi-Paks und Notimpfstoffen könnt Ihr zwar Hitpoints regenerieren und Antikörper produzieren, schafft der Virus aber dennoch den Ausbruch, sind die Folgen dramatisch: Stark geschwächt schleppt sich Euer Held mit reduzierter maximaler Lebensenergie zur nächsten Krankenstation. Nur an einer speziellen MTS-Maschine (kurz für 'Max Treatment System') könnt Ihr Euch vollständig heilen, insofern Ihr zuvor eine der raren Pillen für das Hightech-Gerät aufgelesen habt. Meist findet Ihr in den Ruheräumen auch gleich einen Munitionsspender für Standardpatronen sowie eine Speichermöglichkeit.
Rendersequenzen bekommt Ihr nur selten zu sehen, die mäßige englische Sprachausgabe ist deutsch untertitelt. *cg*

Spielspaß 81%

HERSTELLER	Sony
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	78%
SOUND	69%

EXTERMINATION

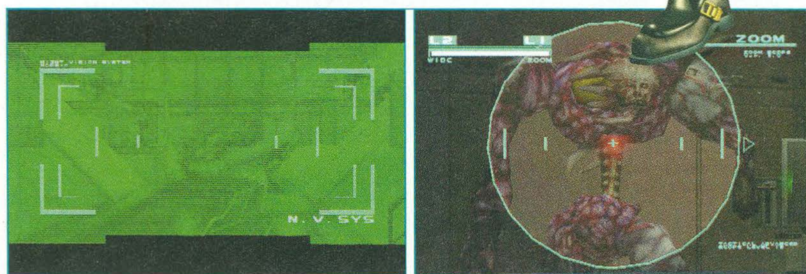
NEUES SPIEL
SPIEL LADEN
OPTION

© 2001 Deep Space Inc. / Sony Computer Entertainment Inc.

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Das Grauen aus dem All: Handfester Action-Thriller mit coolem Waffensystem und düsterer Atmosphäre.

RUMBLE · AB 16



Scharfschützenhimmel: Nachtsichtvisier, Zoomobjektiv, automatischer Monstersucher – die zahlreichen Aufsätze für Euer MG bieten alles, was das Action-Herz begehrt.



Mach mal Pause: Billardtische und Flipperautomaten im Gemeinschaftsraum sind leider nur Kulisse, entspannende Minispiele gibt's keine.

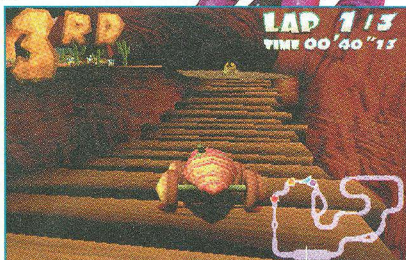
ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: Toka, Frankreich (www.toka.fr)

Flintstones: Viva Rock Vegas



Felsental wird zur Rennstrecke: Die Autos sind ihren berühmten Vorbildern nachempfunden, steuern sich aber schlecht.



Vorsicht! Wer von der Brücke fällt, verliert viel Zeit, bis er das Rennen wieder aufnehmen kann.

PS2

Lange ist's her... um seine zukünftige Frau Wilma zu erobern, muss Steinzeit-Großmaul Fred Feuerstein in seiner Jugend einiges auf sich nehmen. Da er seine Angebetete mit einem dicken Klunker überraschen will, nimmt er zusammen mit Busenkumpel Barney an dem illegalen 'Boulderball'-Autorennen teil. Die Ehefrauen in spe der beiden Komiker komplettieren dabei das Fahrerfeld. In bester „Mario Kart"-Manier brettert das Chaosgespann über die typischen Steinzeitkurse: Der Steinbruch, die Villa von Wilmas Mutter oder auch das liebliche Felsental müssen als Rennstrecke herhalten.

Wie in den bekannten Fun-Racer-Vorbildern unterscheiden sich Fahrer und Karossen in Sachen Handling, Straßenlage, Beschleunigung und Endgeschwindigkeit. Sind die Gegner trotz aller Fahrkünste schneller als Euer Steinzeitrowdy, sammelt Ihr Extras ein: Von Bowlingsteinen (fegen den Gegner von der Bahn), über kurzzeitige Turbos bis hin zu Blitzen (verdrehen feindlichen Fahrern die Steuerung) ist alles vorhanden, was das Kart-Chaotenherz begehrt. Habt Ihr alle Geheimnisse freigebrettert und kennt alle Strecken auswendig, erwarten Euch noch zwei Multiplayer-Modi in denen Ihr Euch wahlweise mit drei Freunden Steinzeit-Duelle oder heiße Wettrennen liefert. *tn*


Im Multiplayer-Modus beharkt Ihr Euch solange mit den Extrawaffen, bis ein Kontrahent keine Energie mehr hat.

STEINSTARKES HANDLING? Weit gefehlt! In kaum einem anderen Fun-Racer steuern sich die Autos so träge wie beim Feuerstein-Gerase. Grafisch wird bestenfalls unterer Durchschnitt geboten – da hat so manches PSone-Spiel mehr zu bieten. Auch die Akustik verführt nicht gerade zum Mitträllern: Die Sprach-Samples wiederholen sich ständig und werden meist mitten im Wort abgewürgt – mindestens genauso nervend wie die uninspirierte Dudel-Musik. Außerdem: Warum mussten es die Figuren aus dem jüngsten, eher mäßigen Kinofilm sein? Der Original-Fred ist weitaus bekannter und sympathischer als sein Kino-Ebenbild. Die 50%-Hürde nimmt Fred nur noch, weil die Genre-typischen Extras Laune machen und Ihr ordentlich Strecken sowie Autos erspielen könnt. Holt Euch lieber die PSone-"Speed Freaks".

Stephan Freundorfer

HERSTELLER	Swing
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	54%
SOUND	43%

Spielspaß **50%**

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

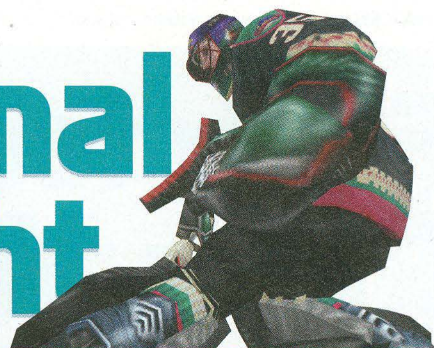
Grafisch unspektakulärer Fun-Racer mit extrem bockiger Steuerung und nervigem Sound

RUMBLE · AB 6

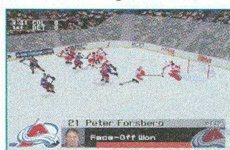
ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: KCEO, JAPAN (WWW.ESPNTHEGAMES.COM)

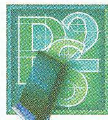
ESPN National Hockey Night



"Blades of Steel" gehört für Konami seit Erwerb der ESPN-Lizenz zum alten Eisen. Alle neuen Sportspiele der Japaner tragen das ESPN-Banner. Obwohl "NHL Blades of Steel" für die PSone (Test in MAN!AC 6/2000, 46%) grottenschlecht war, kann der Name auf eine ruhmreiche Vergangenheit zurückblicken. Die NES-Version begründete 1988 das moderne Videospiel-Eishockey. Den endgültigen Durchbruch schaffte die Sportart mit Electronic Arts' "EA Hockey" auf dem Mega Drive - ohne ein Polygon und ohne Kameraperspektiven, die die Welt nicht braucht. Für Sportspielfans war Segas 16-Bit-Konsole ein Pflichtkauf - nicht zuletzt, weil EA Sports das Super Nintendo oft nur mit halbherzigen Umsetzungen bediente.



Drittklassiges Eishockey: "NHL Blades of Steel" erschien im März letzten Jahres für die PSone.



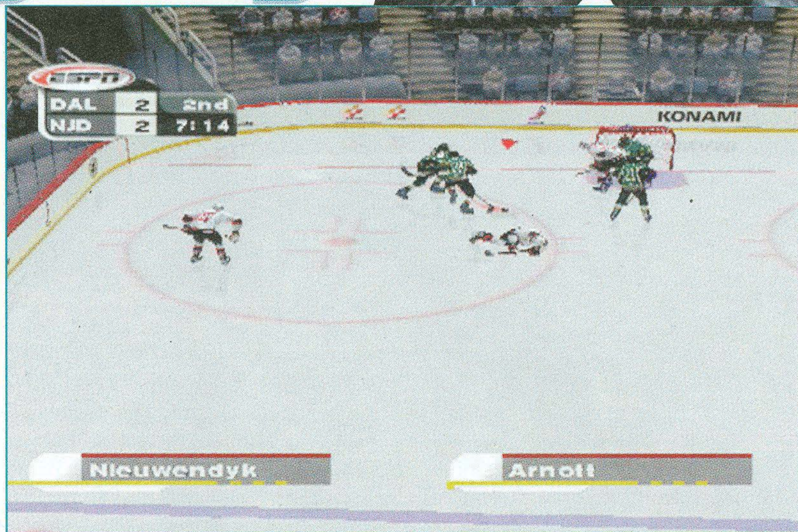
Powerplay auf der PS2: Nach EA Sports' "NHL 2001" schickt nun Konami eine Simulation des rauen Eishockeysports ins Rennen. Sonys "NHL FaceOff" bleibt dagegen den Amis vorbehalten.

In "ESPN National Hockey Night" nehmt Ihr es mit sämtlichen 30 Mannschaften der amerikanischen Profiliga auf, einschließlich der beiden neuen NHL-Teams Columbus Blue Jackets und Minnesota Wild. Wem das nicht genügt, der greift auf zwei Dream Teams (NHL All-Stars, International All-Stars) zurück. Spielt entweder ein schnelles Match für zwischendurch ('Exhibition'), beginnt eine neue Saison oder begebt Euch gleich in die Nachsaison ('Playoffs'). Die grundlegenden Spieleinstellungen nehmt Ihr in den Regeln und Optionen vor: Hier entscheidet Ihr über den Schwierigkeitsgrad, das Tempo, die Länge einer Periode, Strafen, Schlägereien, Abseits, Icing, Zwei-Linien-Pässe und die Art der Verlängerung. In der Statistikzentrale seht Ihr Euch Daten zur Mannschaft, den einzelnen Kufencracks und der jeweiligen Begegnung an. Außerdem dürft Ihr die Kameraperspektive verändern: Unter den sechs möglichen bieten sich besonders die beiden isometrischen Ansichten (Zone, Overhead) an.

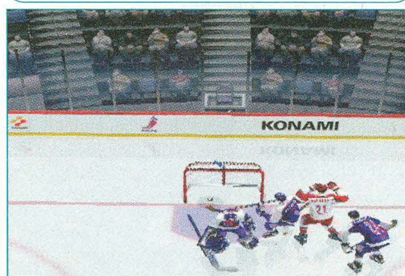
Angehende Manager verändern im Kader-Menü die Aufstellung und nehmen Spielertransfers vor. Oder Ihr bastelt Euch einen eigenen NHL-All-Star-Spieler: Legt dazu einfach die Fähigkeiten Eures Sportlers innerhalb von sechs Kategorien fest. Außerdem wählt Ihr unter insgesamt acht offensiven und sechs defensiven Spielzügen die persönlichen Favoriten aus.

An 'richtige' internationale Teams haben die Entwickler hingegen nicht gedacht. Damit fehlt die Möglichkeit, klassische Begegnungen nachzustellen oder individuelle Turniere zu veranstalten. Die voreingestellte Tastenbelegung für Pass, Schuss oder Check entfernt sich deutlich von anderen Genrevertretern – ein intuitiver Einstieg ins Spiel ist damit nicht möglich. Allerdings lassen sich alle Buttons nachträglich umbelegen.

Dank ESPN-Lizenz gibt sich das muntere Kommentatorengespann Gary Thorne und Steve Levy des amerikanischen Sportsender-Multis die Ehre, auf deutsche Koryphäen wurde verzichtet. *mw*



Noch steht es 2:2. Die New York Devils nutzen aber jede Chance (oben), um die Scheibe doch noch zu versenken (unten).





Ein bisschen Randale auf dem Eis kann nicht schaden: Leider übernimmt bei einer Balgerei die Konsole die Steuerung.



Im Spieler-Bildschirm legt Ihr klassische Werte wie Schussstärke und Ausdauer, aber auch Details wie Euer Visier fest.

HERSTELLER	Konami
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	75%
SOUND	71%
Spielspaß	55%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Ohne Biss: Indirekte Steuerung und müde CPU-Gegner verleiden einem den Spaß an der Puckjagd.

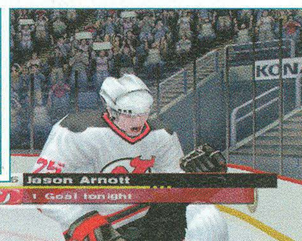
BESCHEIDEN: **So lässt sich das für gewöhnlich muntere Treiben auf dem Eis wohl am ehesten umschreiben. Selbst wenn Ihr Spieltempo und Schwierigkeitsgrad auf die höchste Stufe stellt, kommen keine rasanten Spielkombinationen zustande. Die hakelige, quälend träge Steuerung macht einem nämlich fast jeden noch so gut gemeinten Konter und Schlenker zunichte. Schlimmer noch: Die geradezu apathisch wirkenden CPU-Athleten sind mehr mit sich selbst als mit dem Spiel beschäftigt. Wenigstens kann "ESPN National Hockey Night" in grafischer Hinsicht überzeugen, auch wenn es nicht ganz die Klasse eines "NHL 2001" erreicht. Nur habt Ihr von dem schönen Schein (und den paar Standard-Spielmodi) herzlich wenig, wenn der zündende Funke auf dem Eis partout nicht überspringen will.**



Ulrich Steppberger







Spektakuläre Tore erlebt Ihr noch einmal aus der Netzperspektive (links). Während sich der eine freut (rechts), bleibt dem anderen nur ein Lächeln (Mitte).

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: TAITO, JAPAN (WWW.INTERNATIONALLEAGUESOCCER.COM)

International League Soccer



Glanzparade: Der Torhüter der Brasilianer lässt in der ersten Spielhälfte nichts anbrennen.



"Und er holt sich den Ball" – die sich stetig wiederholenden Sprüche der beiden deutschen Kommentatoren sind für so manchen lauten Gähner gut. Doch zurück zum Spiel...
Das über Eon vetriebene "International League Soccer" kann seine japanische Herkunft nicht leugnen: Spielhallen-Multi Taito integrierte für Einsteiger eine Ein-Tasten-Steuerung, bei der man wirklich nicht mehr viel falsch machen kann. Die X-Taste übernimmt dann die Funktion für Schuss, kurzen und langen Pass, Blutgrätsche sowie Tackling, wobei die Konsole allerdings erstaunlich souverän entscheidet, wann welche Aktion Sinn macht. Anspruchsvollere Spieler halten sich an die Steuerungsvariante, bei der alle Action-Tasten einzeln belegt sind. Darüber hinaus legt Ihr mit der R1-Taste einen Sprint hin, wechselt mit R2 zwischen den Spielern, und entscheidet mit den beiden L-Buttons über eine von neun Formationen und sieben Taktiken. Noch etwas detaillierter geht's in der 'Umkleidekabine' zur Sache: Hier legt Ihr Abwehrreihen und Schützen für Standardsituationen fest, wechselt Spieler aus, nehmt die einzelnen Strategien etwas genauer unter die Lupe und wählt Heim- oder Gasttrikot.
Hersteller Eon verzichtete auf eine FIFpro-, geschweige denn FIFA-Lizenz. Stattdessen findet Ihr in "International League Soccer" einen Namenseditor und Fantasie-Wettbewerbe wie den Taito-Pokal (32-Team-K.O.-Turnier), einen internationalen Cup mit 18 Teams und eine Weltrangliste mit den aufstrebenden Nachwuchstalenten der U23-Liga. Legt Ihr in letzterem Modus besonders spektakuläre Spielzüge hin, erhaltet Ihr Bonuspunkte und ein Passwort, mit dem Ihr Eure Bestleistung auf einer Website (www.internationalleaguesoccer.com) verewigen könnt. Oder aber Ihr nehmt an der lokalen oder internationalen Liga und im Elfmeterschießen teil. Für den Schnelleinstieg bietet Taito auch eine Einzelbegegnung für bis zu vier Spieler. Das weitere Reglement beschränkt sich auf variable Spielzeiten, unterschiedliche Schwierigkeitsgrade, Verlängerung, Elfmeterschießen und diverse Wetterbedingungen – von leichtem Schauer bis zu Schneegestöber reicht die Palette. Dass Ihr noch dazu eines von sechs Stadien auswählt, sei nur am Rande erwähnt. *mw*



Gewusel im Strafraum: Die argentinische Mannschaft versucht mit aller Macht, den Ball vom eigenen Kasten wegzubringen.

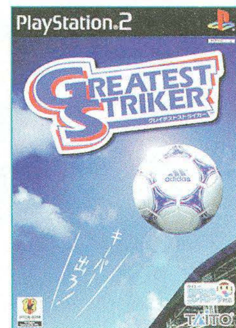


Direkt oder doch nicht: Mit der X-Taste legt Ihr bei Freistößen die Stärke Eures Schusses fest.



Jetzt aber schnell: Weist Euren Mitspielern vor dem Freistoß die entsprechenden Positionen zu.

Die Japaner sind mal wieder besser dran. Nicht nur, dass "International League Soccer" dort schon seit Dezember letzten Jahres unter dem Originaltitel "Greatest Striker" zu haben ist, mit einem USB-Mikrofon können japanische Fußballfanatiker ihre Mannschaft zusätzlich anfeuern. Die Lokalisierung mit ihren belanglosen Kommentatorensprüchen ging ebenfalls ziemlich daneben. Da können auch der englische Sponsor (die Pepsi Chart Show) und Roy Keane als Aushängeschild nicht mehr viel retten.

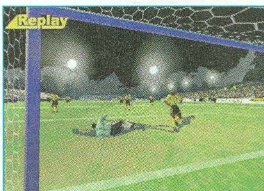


Taitos "Greatest Striker" unterstützt USB-Mikros (siehe Bildsymbol unten rechts).

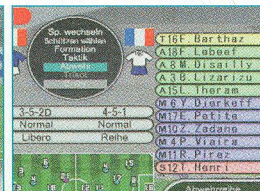
KEINE KONKURRENZ: "International League Soccer" bietet von allem zu wenig. Zu wenig Optionen, zu wenig grafische Details und vor allem zu wenig dynamische Ballwechsel – von mitreißenden Spielszenen ganz zu schweigen. Noch dazu hat Hersteller Eon für sein europäisches Update von "Greatest Striker" weder an originale Kicker noch reale Ligen gedacht. Stattdessen müsst Ihr mit einem Namenseditor und Fantasie-Meisterschaften Vorlieb nehmen. Die belanglosen Kommentare der beiden Sprecher tun ihr übriges, um Euch nicht lange bei der Stange zu halten. Von der optischen Detailfülle eines "FIFA 2001" oder der spielerischen Finesse eines "ISS" ist "International League Soccer" jedenfalls weit entfernt. Einsteigerfreundlich (um nicht zu sagen Arcade-orientiert) ist's aber allemal.



Stephan Freundorfer







Oben: Impressionen aus Replay und Elfmeterschießen. Rechts: Wählt unter neun Spielformationen und sieben Spielzügen aus.

HERSTELLER	Eon Digital
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	59%
SOUND	55%
Spielspaß	57%

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Keine Lizenz, wenig Optionen, altbackene Optik und kaum Dynamik auf dem Rasen: Nur absolute Einsteiger haben ihre Freude an "International League Soccer".

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.



ENTWICKLER: ACCLAIM STUDIO CHELTENHAM, ENGLAND (WWW.ACCLAIM.DE)

Crazy Taxi



Yipeeh! Bei spektakulären Fahrmanövern freuen sich Kunde und Portemonnaie.



An einigen Stellen könnt Ihr sogar eine Abkürzung über die Häuserdächer nehmen



"Crazy Taxi" ist nicht "Carmageddon": Die zahlreichen Passanten springen stets im rechten Moment zur Seite.

Neben "Crazy Taxi" werden über Acclaim auch die PS2-Versionen von "Zombie Revenge" und "18 Wheeler" erscheinen. Diese drei Sega-Titel sind Bestandteil eines Abkommens zwischen den beiden Firmen. Auslöser war Yu Suzukis Dreamcast-Renner "F355 Challenge" – zum Zeitpunkt des Erscheinens hatte Acclaim die offizielle Ferrari-Lizenz noch inne. So mussten die Japaner Zugeständnisse machen und die PS2-Konvertierung der oben genannten Titel an Acclaim abtreten.



Mit mehr als einem Jahr Verspätung dürfen nun auch PS2-Besitzer mit halsbrecherischen Taxifahrten virtuelle Moneten verdienen. Die Konvertierung des Dreamcast-Hits übernahm nicht Sega selbst, sondern der sich langsam erholende Hersteller Acclaim.

Das PS2-"Crazy Taxi" gleicht dem Dreamcast-Original wie ein Ei dem anderen: In zwei verschiedenen Spielmodi geht Ihr mit einem von vier Fahrern (inklusive Auto) auf Dollar-Jagd in einer Großstadt und zelebriert dabei halsbrecherische Stunts, die Eure Kundschaft freudig aufschreien und die Kassen noch lauter klingeln lassen. Durch geschickte Kombination von Lenken, Gas geben und Schalten entlockt Ihr Eurem Schlitten spektakuläre Manöver wie Crazy Drift, Crazy Dash oder Crazy Stop. Damit beeindruckt Ihr nicht nur die Fahrgäste und sammelt Bonuszähler – mit gekonnten Slides und Burnouts rast Ihr zudem flink um Häuserecken oder legt einen Blitzstart hin. Denn Zeit ist bei "Crazy Taxi" bares Geld: Unerbittlich tickt der Timer gen Null, nur in der 'Arcade'-Variante erhaltet Ihr für schnelles Erreichen des Zielorts Bonuszeit.

Eure potenzielle Kundschaft ist mit farbigen Kreisen und Dollarsymbolen über dem Kopf markiert. Stoppt Ihr innerhalb des ausgewiesenen Gebietes, springt der Gast ins Taxi und die Fahrt beginnt. Ein Timer über dem Kopf des Kunden signalisiert, wieviel Zeit dieser maximal erübrigt – nach Ablauf springt der Passagier kurzerhand aus dem fahrenden Wagen! Der Weg zu Eurem Zielort ist gepflastert mit herumschlendernden Passanten, Sonntagsfahrern und engen Kurven. Doch davon lasst Ihr Euch wenig beeindrucken: Mit Eurem unzerstörbaren Taxi brettert Ihr durch Absperrungen, rammt Autos aus dem Weg, springt über Betonrampen oder macht sogar einen Ausflug unters Wasser – erlaubt ist, was gefällt.

Wer Abwechslung von der Jagd auf Highscores braucht, schaut sich in der 'Crazy Box' um: Hier warten knapp ein Dutzend Geschicklichkeitsprüfungen auf den Taxi-Profi – eine schnelle Kehrtwende, Ballons platzen lassen, Kegel mit dem Auto umwerfen oder der Sprung von einer Skischanze gehören zum Repertoire hartgesottener Chauffeure. *os*





Auch die PS2-Fassung ist vor Pop-Ups nicht gefeit: Am Ende der Steigung seht Ihr ein blaues Loch in der Straße klaffen.

NICHT GANZ SO RASANT WIE DAS ORIGINAL: Die PS2-Umsetzung des Taxi-Spektakels ist Acclaim gut gelungen – sowohl Texturenvielfalt und Verkehrsdichte als auch das im Rahmen bleibende Auftreten von Pop-Ups können mit der Sega-Version mithalten. Der Spielablauf ist hektisch und Adrenalin-fördernd, die Steuerung bietet dank zahlreicher Fahrmanöver genügend Tiefe und die schnellen Punkrock-Songs motivieren zum ausgelassenen Headbangen. Leider haben die Entwickler die Kritik an der Dreamcast-Version komplett ignoriert: Die eingeblendeten Pfeile führen oftmals in die Irre und zusätzliche Boni wie Zweispieler-Modus oder eine neue Stadt sucht Ihr immer noch vergebens. Zu allem Überfluss fehlt der 60Hz-Modus des Originals – kleine PAL-Balken und dezenter Geschwindigkeitsverlust sind der Lohn dieser Schlamperei.



Oliver Schultes

HERSTELLER	Acclaim
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	80%
SOUND	83%
Spielspaß	85%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

CRAZY TAXI
DRUCKE START
© SEGA CORPORATION, LTD. 1999, 2000

Gelungene Umsetzung des Dreamcast-Originals: Motivierende Rennspiel-Action mit poppiger Optik – leider ohne 60Hz-Modus.

IT'S A MANIAC



CRAZY BOX
DEIN NAME
TAXI
PROFIL
BEENDEN
Auswählen
Einstellen
Abbrechen

In der 'Crazy Box' nehmt Ihr an fordernden Geschicklichkeitstests teil. Links im Bild die Ballonjagd mit dem Taxi.

ANDERE VERSIONEN

Die Dreamcast-Umsetzung wurde in MAN!AC 4/2000 mit 86% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: Toka, Frankreich (www.toka.fr)

Sky Surfer

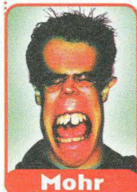


Helden der Lüfte: Trotz schwindelerregender Tricks plumpsen Eure Skyboarder unaufhaltsam dem Erdboden entgegen.



Schon lange vor dem PS2-Start machten die ersten "Sky Surfer"-Bilder die Runde. Damals versprach der Titel noch ein interessantes Spielkonzept inklusive schneller, hochauflösender Optik. Die rauhe Wirklichkeit sieht leider anders aus: In der polygonalen Haut eines von vier wackeren Extremsportlern stürzt Ihr Euch weit über den Wolken aus einem Flugzeug, um danach im freien Fall möglichst spektakuläre Stunts auszuführen. Dazu hämmert Ihr kurze Button-Kommandos ins Pad und dreht Euch danach mit dem rechten Analog-Stick um die eigene Achse. Dabei müsst Ihr ständig auf die Balance achten und den Luftakrobaten mit dem linken Stick im Gleichgewicht halten. Nach einiger Zeit öffnet Ihr Euren Fallschirm und segelt an einigen Checkpoints vorbei zu Boden. Neben dem gewöhnlichen Absturz bietet "Sky Surfer" einen weiteren Spiel-Modus, in dem Ihr über einem riesigen Gebläse schwebt und dabei bunte Ballons zum Platzen bringt.
Leider gibt's in beiden Spielvarianten nur drei unterschiedliche Level, dafür entschädigt ein Zweispieler-Splitscreen die Multiplayer-Fans. Hier könnt Ihr im geteilten Bildschirm zum Duell antreten und mit waghalsigen Manövern punkten. Kommentiert wird das ganze von einem deutschen Sprecher, der erfolgreiche und -lose Einlagen entsprechend verziert. Ein Karriere-Modus fehlt allerdings völlig – in "Sky Surfer" zählt nur der Highscore. *dm*

***SPIELERISCHE BAUCHLANDUNG:** Die durchaus interessante Thematik hätte kaum unspektakulärer umgesetzt werden können. Im 'Free Dive' beobachtet Ihr Euren Helden beim langsamen Abstürzen, spärliche 13 Tricks sorgen da kaum für Spannung. Vor allem, weil Ihr stets durch die gleichen langweiligen Wolkenschichten brettert, die sich je nach Schwierigkeitsgrad nur etwas verdunkeln. Abgesehen von der optischen Einöde bietet Tokas "Sky Surfer" auch spielerisch kaum Abwechslung: Die wenigen Button-Kombinationen sind schnell gelernt, dafür versaut Euch die hakelige Steuerung den Spaß an den Stunts. Motivierende Alternativ-Spielvarianten fehlen dagegen völlig, zumal die Ballon-Dreingabe interessanter ist als das eigentliche Spiel.*


David Mohr

HERSTELLER	Swing
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	40%
SOUND	62%
Spielspaß	39%

Obskure Extremsport-Simulation mit mickriger Grafik und langweiligem Spielablauf

ACTION

STRATEGIE

PRÄSENTATION

MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

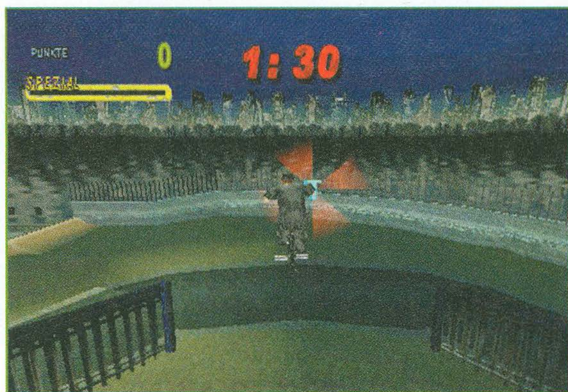
ENTWICKLER: RUNECRAFT, USA (WWW.ACTIVISION.DE)

Mat Hoffman's Pro BMX

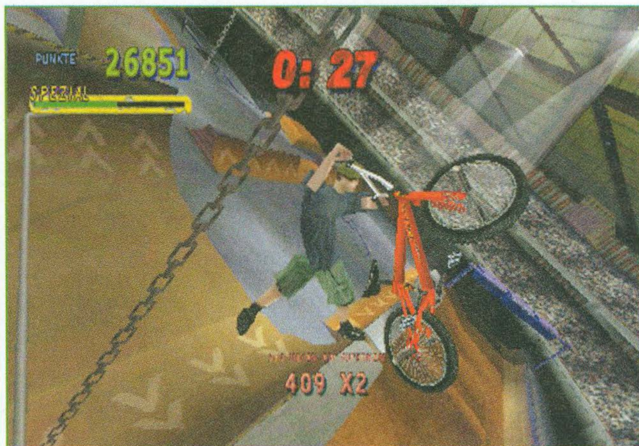
Rekord-Meister:

Neben seinen vielen Titeln ist Mat 'Condor' Hoffman besonders für seinen 'Air'-Weltrekord bekannt. Um über acht Meter in die Luft zu fliegen, waren einige Voraussetzungen nötig: So wurde die Rampe speziell für den Rekordversuch angefertigt und ragt über sieben Meter in die Luft. Hoffman ließ sich dann von einem Motorrad in Richtung Rampe ziehen – mit über 85 km/h!

Hoffman brachte es bei seinem Weltrekord auf über acht Meter 'Air' – und landete sicher!



Fordernde Aufgaben: Auch bei "Mat Hoffman" müsst Ihr wieder auf die Suche nach den 'T-R-I-C-K'-Buchstaben gehen.



Seid Ihr erstmal richtig in Fahrt, gelingen riesige 'Airs' – die Zeit in luftiger Höhe nutzt Ihr für spektakuläre Stunts.



Nach einiger Verzögerung hat es Entwickler Runecraft endlich geschafft: "Mat Hoffman's Pro BMX" ist fertig. Da "Tony Hawk" ebenfalls aus dem Hause Activision stammt, ist es kaum verwunderlich, dass sich beide Titel ähneln. Als einer von acht Original-Fahrern heizt Ihr durch Rampenparks, U-Bahn-Stationen und Baustellen sowie über Schotterstrecken. Dabei vollführt Ihr mit Eurem BMX waghalsige Tricks in der Luft und auf dem Boden. Jedes Objekt darf zum 'grinden' benutzt werden, 'Manuals' sind ebenfalls machbar. Zum Ausleben Eurer Funsport-Ader stehen Euch die aus dem großen Vorbild bekannten Modi zur Wahl: In der 'Single Session' geht Ihr unter Zeitdruck auf Punktejagd, im 'Freeride' dagegen düst Ihr ganz ohne Leistungsdruck durch die Pampa. Im Zweispieler-Modus messt Ihr Euch an den Fahrkünsten eines Freundes – besonders anspruchsvoll sind der 'Karriere-Modus' und der 'Parkeditor'.

Let's ride!

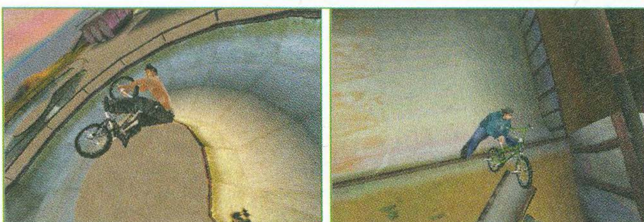
Enthusiastische Radsportler spielen mit dem Fahrer Ihrer Wahl eine ganze Reihe an Goodies frei – darunter versteckte Charaktere, Filme und Kurse. Jeder der US-Profis hat dabei seine Stärken und Schwächen: Der eine kommt höher aus der Rampe hinaus, andere können sehr gut grinden oder eindrucksvolle Manuals fahren. Die BMX-Räder erhöhen diese Fähigkeiten um einige Punkte. Nachdem Ihr Euch für Rider und Bike entschieden habt, geht's endlich auf den ersten Kurs – die anderen fünf wollen erst freigespielt werden. Möchtet Ihr nämlich auf weiteren Strecken Euer Unwesen treiben, müsst Ihr in den einzelnen Levels spezielle Aufgaben meistern – nur so bekommt Ihr von der Presse die begehrte Coverage. Je nachdem, wie oft Euer Gesicht ein Magazin-Cover geziert hat, dürft Ihr in einem weiteren Areal radeln oder erhaltet bessere Bikes. Die Missionsziele sind aus "Tony Hawk" bekannt: Sammelt die "T-R-I-C-K"-Buchstaben, brecht den High- und Pro-Score. Für Abwechslung sorgen die speziellen Aufgaben jeder Strecke: Ihr werdet zu Zertörungsorgien angehalten und rempelt Klohäuschen, Imbissbuden oder Lichtmasten um. Zudem sind in jedem Kurs Zeitschriften-Titel versteckt: Nur wenn Ihr in geheime Abschnitte vordringt oder entlegene Geländer entlangschliddert, erreicht Ihr die begehrten

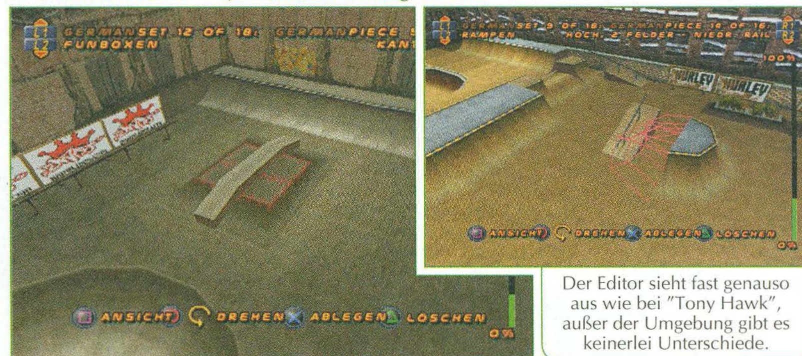
DER GROSSE HOFFNUNGSTRÄGER ALLER BMX-FANS kann die hohen Erwartungen nur teilweise erfüllen. Die eingängige Steuerung und das coole Spielprinzip retten "Mat Hoffman" den Hals. Denn grafisch ist der "Tony Hawk"-Vetter recht simpel ausgefallen. Die meisten Level wirken steril – es ist einfach zu wenig auf den Parcours. Erschwerend hinzu kommen die fehlende Weitsicht und der sichtbare Grafikaufbau, vereinzelt trüben Ruckler den Rad-Alltag. Auch die Kollisionsabfrage ist nicht immer optimal: Springt Ihr am falschen Punkt ab, bleibt Ihr manchmal unter dem Geländer hängen und kommt nicht mehr raus. Dennoch fesselt "Mat Hoffman's Pro BMX" durch die gelungene Handhabung: Man weiß genau, wann man einen Grind beenden muss, um nicht hinzufallen, kann sich mit Mega-Kombos vergnügen und viele Goodies erspielen. Zum Schwierigkeitsgrad: Hier zeigt man sich hart, aber fair – in späteren Levels kommt Ihr aber nur mit perfektem Timing weiter. Zusätzlich unterstützt der gelungene Punk- und Hiphop-Soundtrack die BMX-Atmosphäre. So platziert sich der Activision-Titel knapp vor "Dave Mirras Freestyle BMX Maximum Remix" – dem besseren Handling sei Dank.


Stephan Freundorfer

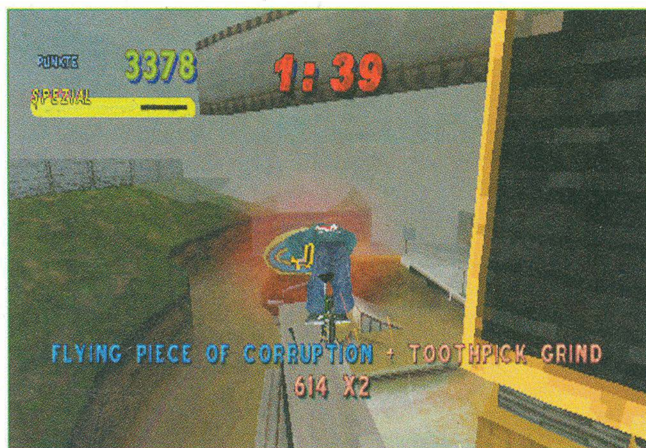


Aller guten Dinge sind drei: Beim 'Graffiti'-, 'H.O.R.S.E.'- oder Tricktunier radelt Ihr mit einem Kumpel um die Wette.


Bewegungsstudie: Bei den Replays seht Ihr Euch entweder die gesamte Fahrt an oder ergötzt Euch nur an den Highlights.

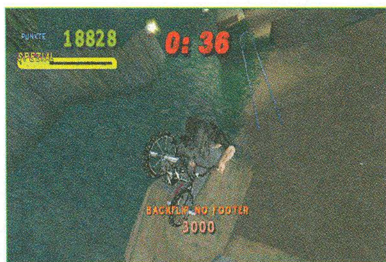


Der Editor sieht fast genauso aus wie bei "Tony Hawk", außer der Umgebung gibt es keinerlei Unterschiede.



Wenn Ihr Euch geschickt anstellt, führt Euch die Radeltour an die unmöglichsten Orte. Hier legen wir auf ein Grind auf dem Krangerüst hin.

Cover. Ein Kunststück, das Euch oft nur mit prall gefüllter Special-Leiste gelingt. Dann kommt Ihr höher hinaus und heizt mit halsbrecherischer Geschwindigkeit über Schotter oder Asphalt. In Eurem Special-Rausch sind dann auch kompliziertere Manöver möglich, die Euer Punktekonto beträchtlich wachsen lassen. Die richtig heftigen Highscores erlangt Ihr aber nur durch geschicktes Kombinieren der verschiedenen Manöver. So rutscht Ihr z.B. ein Geländer entlang, geht dann in einen Manual über und vollführt auf der nächsten Rampe einen '540 No Can-Can' – aber Vorsicht, das Risiko eines Sturzes wächst im Sekundentakt!
Wenn Ihr nicht gerne alleine unterwegs seid, vergnügt Ihr Euch mit einem Kumpel in einem von drei Modi: 'Horse', 'Graffiti' und 'Trick-Kontest' sind Activision-Skateboardern bekannt. Habt Ihr keine Lust mehr auf die vorgefertigten Areale, bastelt Ihr einen eigenen BMX-Park, den Ihr dann auch auf Memory-Karte speichern dürft. *sb*



Ist die Special-Leiste aufgeladen, dürft Ihr besonders spektakuläre und punkteträchtige Manöver ausführen.

Trendsport-Ausbeute:

Wie viele seiner Extremsport-Kollegen besitzt auch Mat Hoffman seine eigene Firma für hippe Klamotten und Sportausrüstung. Die Firma 'Hoffman Bikes' gründete er 1991, um leistungsfähigere BMX-Räder zu bauen. Mittlerweile vertreibt er T-Shirts, Videos und alle Teile, die an ein BMX geschraubt werden können. Im Netz ist seine Firma unter der Adresse www.hoffmanbikes.com erreichbar.

hoffman★bikes







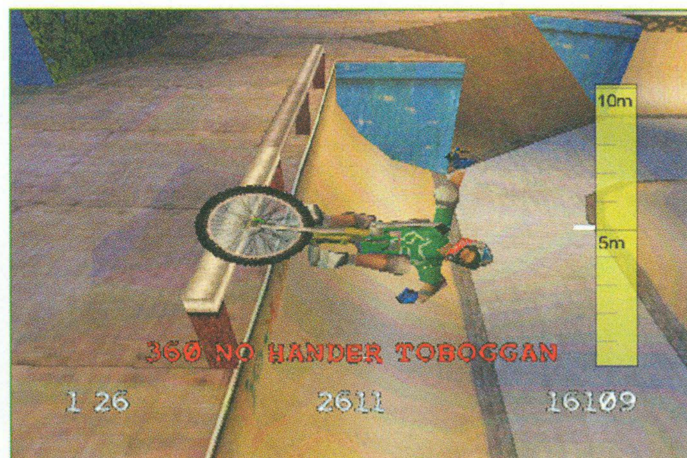
HERSTELLER	Spielspaß 81%	ACTION
Activision	MAT HOFFMAN'S PRO BMX	STRATEGIE
SYSTEM PSone		PRÄSENTATION
ZIRKA-PREIS 90 Mark		MULTIPLAYER
GRAFIK 68% / SOUND 81%		

'Tony Hawk' auf dem BMX: Gelungene Steuerung und packendes Spielprinzip bei mäßiger Optik.

ANDERE VERSIONEN
Am Nachfolger für die PS2 wird bereits gearbeitet.

ENTWICKLER: Z-Axis, USA (www.acclaimmaxsports.com)

Dave Mirra Max. Remix



Über das wohl getimte Zusammenspiel der beiden Trick-Tasten kombiniert Ihr gewöhnliche Manöver zu ganz besonderen Stunts.



"Dave Mirra Freestyle BMX" war bislang das überzeugendste Spiel im zweirädrigen Trendsport-Lager. Für Acclaim Grund genug, kurz vor Veröffentlichung der Activision-Konkurrenz, einen "Maximum Remix" auf den Markt zu werfen. Tiefgreifende Änderungen wurden zwar nicht vorgenommen, dafür gibt's acht zusätzliche Kurse und Ihr dürft zwei Bonus-Charaktere mehr erfahren. Leider ist der ursprüngliche Spielstand nicht mit der neuen Version kompatibel, Ihr müsst also ganz von vorne beginnen. Aber alles halb so schlimm: Da die Aufgaben zum Großteil abgewandelt wurden und sich neue mit alten Kursen abwechseln, lohnt sich der Neustart. So schwingt Ihr Euch mit einem von zehn Fahrern auf's Rad und vollführt Stunts, um die Level-Ziele zu erfüllen. Seid Ihr weit genug aus der Rampe gesprungen, zeigt Ihr waghalsige 'Backflips' oder 'No Hander', auch unterschiedliche Grinds und Stalls habt Ihr im Repertoire. Allein der 'Wallride' ist neu – mit diesem gelangt Ihr leichter in abgelegene Kursabschnitte.
Neben der Karriere gibt's wie gehabt den 'Free Ride', die 'Single Session' und eine Zweispieler-Variante. In letzterem wurden von den zehn verschiedenen Modi mehrere ausgetauscht. So tretet Ihr jetz auch im 'Big Air Contest' gegeneinander an. *sb*

ORDENTLICH NACHGEBESSERT: "Dave Mirra"-Fans dürfen sich freuen, denn die neuen Kurse überzeugen durch ihren Abwechslungsreichtum und die geforderten Aufgaben. Aber auch bei den bekannten Strecken wurde nachgelegt: Die Missionziele sind jetzt ausgeglichener und der Schwierigkeitsgrad steigt nun kontinuierlich an. Leider machen Euch die schlampige Steuerung und die unrealistische Fahrphysik das Leben nach wie vor schwer. Zudem läuft das Spiel im Vergleich zum Original noch ein gutes Stückchen langsamer. Dadurch habt Ihr zwar mehr Zeit bei Euren Tricks, dafür geht etwas die Dynamik verloren. Dennoch sollten auch Besitzer von Teil 1 über einen Kauf nachdenken – nicht zuletzt, weil eine zusätzliche Soundtrack-CD im Preis inbegriffen ist.

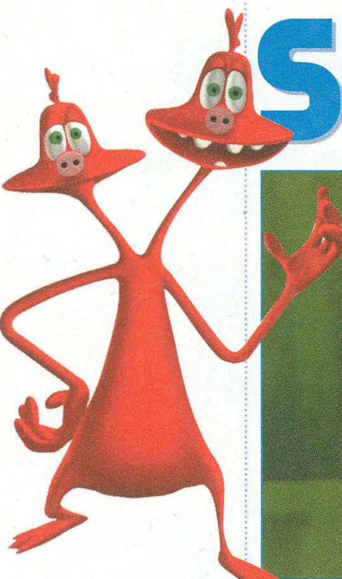
Stephan Freundorfer

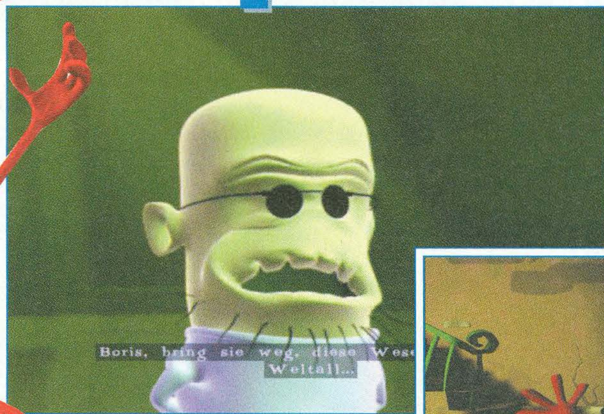
HERSTELLER	Spielspaß 80%	ACTION
Acclaim	BMX-Neuaufguss: Mehr Strecken, mehr Fahrer – ungenaue Steuerung und seltsame Fahrphysik bleiben.	STRATEGIE
SYSTEM PSone		PRÄSENTATION
ZIRKA-PREIS 60 Mark		MULTIPLAYER
GRAFIK 74% / SOUND 80%		

ANDERE VERSIONEN
Der Vorgänger wurde in MAN!AC 11/2000 mit 79% getestet. An einer PS2-Variante wird zurzeit gearbeitet.

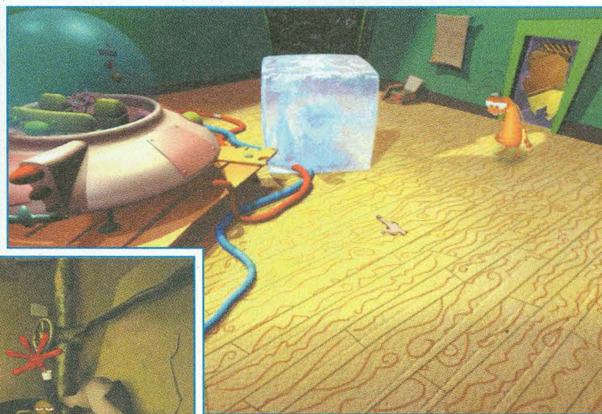
ENTWICKLER: Xilam, Frankreich (www.ubisoft.de)

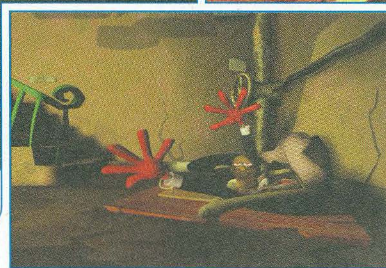
Stupid Invaders



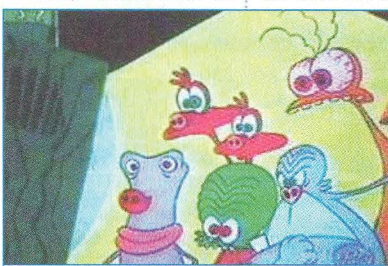


Klein, aber gemein: Professor Sakarine sucht Aliens zu Sektionszwecken...


... und befreit Eure Kumpane aus dem Eisblock, um von der Erde zu fliehen.


... und schickt deshalb seinen Schergen Bolok auf die Erde. Durch Aufstellen von Fallen schaltet Ihr den Knilch aus...

Kommen Euch die dummen Außerirdischen bekannt vor? Kein Wunder – "Stupid Invaders" basiert auf der Zeichentrickserie "Ein Heim für Aliens", die vor drei Jahren mit mäßigem Erfolg auf Pro7 ausgestrahlt wurde. "Space Goofs", so der originale Titel, entstand in einem Studio des französischen Kino- und Produktionsgiganten Gaumont. Für den Titelsong "Monster Men" konnte seinerzeit Alt-Rocker Iggy Pop gewonnen werden.


"Ein Heim für Aliens": Bei den Abenteuern von Etno, Candy & Co. durfte bereits auf Pro7 mitgefiebert werden.



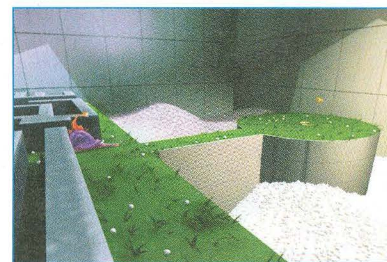
Endlich weg von diesem fürchterlichen Planeten mit seinen faulig riechenden Bewohnern: Die fünf auf der Erde gestrandeten Außerirdischen Etno, Gorgious, Bud, Candy und Stereo wollen gerade mit ihrem dürftig instandgesetzten UFO gen Heimat aufbrechen, als sich ein düsterer Halunke vor ihnen aufbaut. Bolok, so der Name des angsteinflösenden Störenfrieds, zückt seine Schockfrostpistole und setzt die Aliens in einem Eisblock gefangen. Nur der dümmliche, orangehäutige Bud kann fliehen – und schon beginnt das Abenteuer rund um die fünf skurrilen außerirdischen Lebensformen – die "Stupid Invaders".

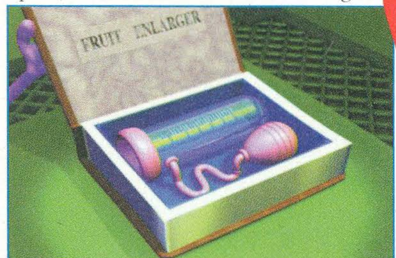
In einer baufälligen Toilette findet Ihr Euch in der Rolle Buds wieder und da die Tür von Bolok blockiert wird, müsst Ihr Euch nach einer anderen Fluchtmöglichkeit umsehen. Wie für ein klassisches Grafik-Adventure üblich, steuert Ihr Euren Charakter mittels Zeiger, der hier als Hand dargestellt wird. Bewegt Ihr diese über spezielle Objekte, so erfahrt Ihr aus bestimmten Animationen, was sich mit dem jeweiligen Gegenstand anfangen lässt. Hält die Hand einen Augapfel, so dürft Ihr z.B. das im Regal liegende saugfähige Papier näher betrachten. Macht sie eine Grapschbewegung, könnt Ihr Dinge wie Klorolle oder Saugglocke einsacken. Hinzu kommen noch die Befehle 'Benutzen' und 'Sprechen'. Hie und da lassen sich mit einem Objekt mehrere Aktionen durchführen – in solchen Fällen wechselt Ihr über Tastendruck durch die verschiedenen Möglichkeiten. Aus der Toilette entflieht Ihr übrigens durch ein höher gelegenes Fenster, wobei Euch die Kombination aus stahlverstärktem Zellstoff und Pümpel gute Dienste leistet.

Todessehnsucht

Punktgenaues Absuchen jedes Standbildes, häufiges Speichern und überlegtes Vorgehen ist denn auch die Grundlage für ein halbwegs frustfreies Abenteuer. Denn Todesarten für tapsige Aliens gibt es mehr als Euch lieb ist: Mal lauert der miese Bolok hinter einer Türe und friert Euch mit seiner Knarre ein, mal sprengt ein eigenwilliger Computer das Alien-Heim oder ein glubschäugiges, explosives Küken den gefräßigen Gorgious.

Im Laufe der Geschichte schlüpft Ihr abwechselnd in die bonbonfarbene Haut der fünf fluchtwilligen Aliens. Nachdem Ihr als fernsehsüchtiger Bud den fiesen Bolok mittels Strumpfhose gefangen genommen und via Rasenmäher einen Scheitel gezogen habt, müsst Ihr noch in der Rolle des lila Schlaumeiers Etno ein 'wichtiges' Utensil aus dessen Safe holen, bevor die Flucht im Raumschiff gelingt. Dummerweise dauert diese nicht lange: Weil dem Treibstoff ein wichtiger, organischer Zusatz (frischer Kuhdung) fehlt, legt Eure bunte Truppe in einer gottverlassenen Steppe eine Bruchlandung hin. Nur gut, dass es in der Nähe eine Mistfabrik gibt, zu der sich der Vielfraß Gorgious und der/die transsexuelle Candy todesmutig aufmachen. Im weiteren Verlauf wird es nicht weniger bizzar: Mit Candy legt Ihr einen Tauchgang in einem Aquarium hin und geratet in die Fänge eines Sexbesessenen, Gorgious drischt mit einer Dungkeule auf Gegner ein und der doppelköpfige Stereo versetzt mit einer Ladung Lachgas die Gegner in einen Drogenrausch.


Vom Weichtier zum Reittier: Auf dem Rücken einer Rennschnecke durchquert Bud ein komplexes Labyrinth.

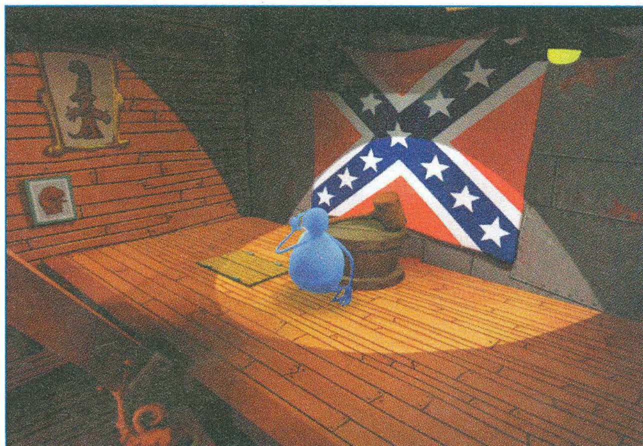


Nicht ohne meine Penispumpe: Etno vertraut auf die Kraft des Vakuums zur Verlängerung seiner kümmerlichen Männlichkeit.

GAR NICHT SO DUMM: Fans klassischer Point&Click-Adventures bekommen endlich wieder was zu tun. Dabei macht "Stupid Invaders" – auch ohne Konkurrenzdruck im dünn besiedelten Genre – eine gute Figur: Eine amüsante und zusammenhängende Story, originelle Charaktere, groteske Szenarien sowie eine hübsche Optik (die erheblich besser ist als die des TV-Vorbilds) laden zum fröhlichen Erkunden und Grübeln ein. Zusammen mit der hervorragenden, wenn auch nur englischen, Sprachausgabe und den vielen FMV-Sequenzen bekommt Ihr hier nicht nur ein Spiel, sondern auch einen vollwertigen Cartoon für Euer Geld. Doch trotz des abgedrehten (und für manche wohl nahe der Guten-Geschmack-Grenze dümpelnden) Humors sorgt "Stupid Invaders" auch für schlechte Laune: Einige Rätsel sind haarsträubend – beizeiten hilft keine Logik, sondern nur penibles Absuchen und Ausprobieren weiter. Die Schauplätze sind zudem ziemlich kompakt geraten und trotz zwei GD-Roms ist der Umfang des Abenteuers, das noch dazu gen Ende etwas langweilig wird, dürftig. Adventure- und Cartoon-Freunde kommen dennoch voll auf ihre Kosten (und haben auch keine andere Wahl).


Stephan Freundorfer

ANDERE VERSIONEN
Eine PC-Fassung ist bereits erhältlich. Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.



Hier ist/riecht doch irgendwas faul: Die Dungkeule liegt vor Euch auf dem Präsentierteller – speichert besser, bevor Ihr sie nehmt...

Fast wie Fernsehen

Zwar sind Eure Handlungsmöglichkeiten mit wenigen aufzusammelnden Gegenständen, einem gerade mal sechs Objekte fassenden Inventory und relativ eng begrenzten Arealen eher mager, dafür entschädigt die Präsentation und Inszenierung der abgedrehten Geschichte. Die knallbunten Gegenden und die Animationen der witzigen Charaktere transportieren bestes Cartoon-Flair, hinzu kommen unzählige Zwischensequenzen, die die Geschichte weiterführen.

Gespart hat sich Ubi Soft die Synchronisation: Zum Verständnis der urkomischen und äußerst professionellen englischen Sprachausgabe bekommt Ihr deutsche Untertitel präsentiert. Technisch bietet "Stupid Invaders" alles, was man sich von einem Next-Generation-Adventure erwartet: Dank gelungener PAL-Anpassung schlagt Ihr Euch trotz fehlender 60-Hertz-Option balkenfrei von Vollbild zu Vollbild, die Ladezeiten zwischen den einzelnen Räumen halten sich in akzeptablen Grenzen. Speichern dürft Ihr jederzeit, unter wenig VM-Platzverbrauch und in Sekundenschnelle. So schmerzt es Euch nicht ganz so arg, öfter ins Gras zu beißen als ein weidender Wiederkäuer. *sf*

HERSTELLER	Ubi Soft
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	71%
SOUND	83%
Spielspaß	74%
ACTION	
STRATEGIE	
PRÄSENTATION	
MULTIPLAYER	

Urkomisches Grafik-Adventure alter Schule: Gelungene Handlung und Präsentation, aber kurz und etwas frustig.

ENTWICKLER: Konami, Japan (www.konami-europe.com)

Ring of Red



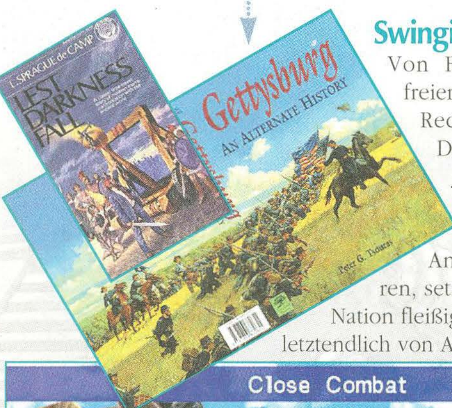
Was wäre wenn…
die Nazis den Krieg gewonnen hätten? Napoleon bei Waterloo siegreich geblieben wäre? Die Römer noch immer die Welt beherrschten? Solche Fragen stellt ein besonderes Genre in der Science-Fiction-Literatur: Die 'Alternate History' geht von veränderten geschichtlichen Begebenheiten aus und spinnt daraus eine neue Gegenwart. Ein bekannter Vertreter des Genres ist Robert Harris, dessen Buch "Vaterland" mit Rutger Hauer in der Hauptrolle verfilmt wurde.



Auch die Gegner beherrschen besondere Manöver: Mit dem 'Check Fire'-Schuss zerfetzt der Feind das Fahrwerk Eures Walkers.



Mech-Fans liegen mit der PS2 goldrichtig. Nach reichlich Action mit "Armored Core 2", "Gungriffon Blaze" und "Z.O.E." kommen jetzt auch Robot-Jünger mit Taktik-Faible zum Zug. Konami schickt Euch mit "Ring of Red" allerdings nicht in die hochtechnisierte Zukunft, sondern ändert mal eben den Lauf der Geschichte, um die Stahlkolosse in die sechziger Jahre des letzten Jahrhunderts zu versetzen.



Swinging Sixties

Von Flower Power und freier Liebe ist in "Ring of Red" wenig zu spüren. Der Grund liegt im für Japan verheerenden Ausgang des Zweiten Weltkriegs. Anstatt zu kapitulieren, setzt sich die Samurai-Nation fleißig zur Wehr und wird letztendlich von Amerikanern und Russen besetzt. Während sich im Norden der Kommunismus ausbreitet, bleibt der Süden des Inselreichs unter kapitalistischer Fuchtel. Nur kurz nach Kriegsende wächst aus dem schwelenden Konflikt der gegensätzlichen Ideologien eine neue Auseinandersetzung heran, Nord und Süd ziehen gegeneinander in die Schlacht. Wichtigste Waffe im Bürgerkrieg ist eine neue Kriegsmaschine, die ursprünglich von deutschen Ingenieuren in den 40er-Jahren entworfen wurde. Der 'Armored Fighting Walker' (kurz AFW) ist ein schwer gepanzertes Fahrzeug, das sich je nach Typ und Gewicht auf zwei oder gar vier Beinen fortbewegt. Durch die ungewöhnliche Konstruktion eignen sich die AFWs besonders für den Einsatz in unwegsamem Gelände – genau das richtige Gerät für das bergige Japan.



Eure Spezialattacken werden durch ein kurzes Standbild eingeleitet und entscheiden oft über Sieg oder Niederlage

Trotz moderner Waffen und eisernem Kampfeswillen gibt es keinen Sieger im fernöstlichen Bürgerkrieg, ein trügerischer Frieden senkt sich über das Land. In dieser gespannten Situation kommt die Geschichte ins Rollen: Der junge Walker-Pilot Masami von Weizegger prüft gerade zusammen mit seiner Kollegin Ryoko Minakawa die neusten Modelle der südjapanischen Streitkräfte, als plötzlich ein Unglück den ganzen Testbetrieb durcheinander bringt. Ein neuer Prototyp wurde gestohlen, und das ausgerechnet vom besten Mann der Kommunisten. Ab jetzt übernehmt Ihr das Kommando über Weizeggers Einheit und verfolgt die Diebe bis in ihr eigenes Territorium. Damit Ihr dabei nicht ganz allein unterwegs seid, stellt Euch Euer Kommandant einige Helfer zur Seite. Ex-Marine John Caster zum Beispiel, der sich im Kampf auf einen schwerfälligen, vierbeinigen Riesenmech verlässt. Dazu greift Euch Lt. Kinasato von der Süd-Armee unter die Arme; sein leichter Walker ist besonders flink auf dem Schlachtfeld. Später wächst Eure Truppe auf stattliche acht Kampfroboter an; gesteuert werden die Maschinen von jungen Damen, alten Opas und italienischen Charmeuren. Weitere Hilfe leisten Euch Major Rodriguez und ein blondes Fräulein von der deutschen Rüstungs-Firma Niebelen. Zusammen mit Commander Shringen geben Euch die zwei Einsatzanweisungen und allgemeine Tipps.

MONUMENTALER VIDEOSPIEL-KRIEG: In "Ring of Red" ist alles eine Nummer größer. Statt einfacher Krieger duellieren sich riesige Mechs, statt simpler Rundentaktik garniert Konami die Schlachten mit effektvoll inszenierten Echtzeit-Kämpfen. Die Kombination aus mächtigem Kampfroboter und agilen Bodentruppen sorgt für neue taktische Ansätze, das Abstimmen der Fähigkeiten von Soldaten und Mechpilot will erstmal gelernt sein. Habt Ihr die grundlegende Spielmechanik aber verstanden, ziehen sich die Kämpfe oft unnötig in die Länge. Wie beim "Final Fantasy"-Syndrom fressen (zu)viele Kameraschwenks, spektakuläre Schusswechsel und atemberaubende Aktionen schlicht und einfach Zeit. So wird aus einer kurzen Schießerei schnell ein ausgewachsener Krieg. Trotzdem: Wer sich von der teilweise etwas überladenen Präsentation nicht abschrecken lässt, bekommt ein grafisch brillantes Strategie-Machwerk mit innovativer Geschichte und neuen Ideen: Statt Mech-Bastelei steht Truppenrekrutierung im Vordergrund, unterschiedliche Soldatentypen und Robotervarianten halten Strategen bei Laune. Leider ist die deutsche Übersetzung mehr als holprig, die PAL-Balken sind dafür erfreulich klein.

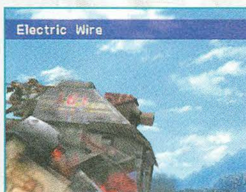

David Mohr



Voll auf die Zwölf: Im Einsatz gegen vierbeinige und leichte Mechs offenbaren die Walkerabwehrsysteme ihr volles Potenzial.

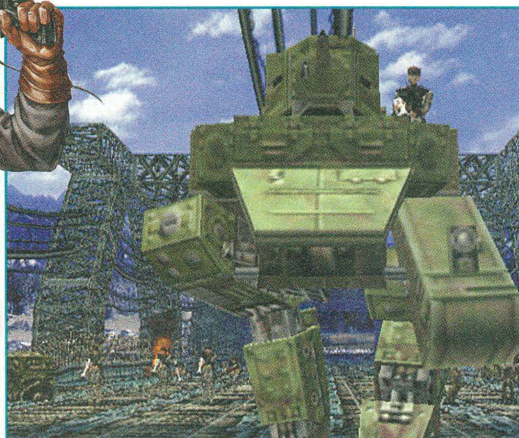






Bodentruppen in Aktion: Das elektrische Seil schlingt sich um die Beine des Gegners und legt den Walker für einige Zeit lahm.







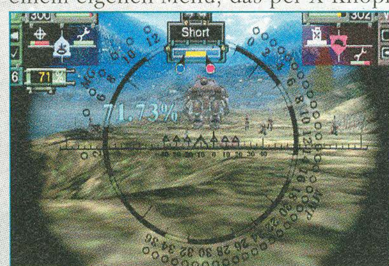
Die Crew auf dem Rücken des Roboters entscheidet über Nachladegeschwindigkeit, Durchschlagskraft und Fortbewegungstempo.

Auf dem Feld der Ehre

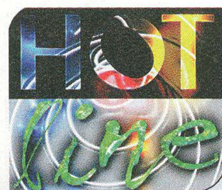
In "Ring of Red" bestreitet Ihr mit Eurem Team rundenbasierte Gefechte gegen die nordjapanischen Truppen. Dabei betrachtet Ihr das Geschehen zunächst auf einer einfachen und übersichtlichen 2D-Karte, auf der Ihr die Position der Einheiten, Gegebenheiten des Geländes und strategisch wichtige Punkte wie Brücken oder Städte überprüft.

Nacheinander dürft Ihr jetzt Eure Streiter ins Feld schicken; je nach ausgeführter Aktion verlängert oder verkürzt sich die Wartezeit auf die nächste Handlung: Wer nur einen Schritt nach vorne macht, ist schneller wieder kampfbereit. Das Gelände beeinflusst ebenfalls Eure Beweglichkeit und Schnelligkeit – auf Straßen kommt man nunmal schneller vorwärts als im dichten Wald. Übrigens: Jeder Zug verbraucht eine gewisse Zeit, die Auseinandersetzungen ziehen sich oft über mehrere Tage; Ihr kämpft also unter Umständen auch in der Nacht oder bei Dämmerung. Kommt es dann zum Duell Mech gegen Mech, verändert sich die Ansicht. Ihr findet Euch in einer 3D-Umgebung wieder, in der Ihr Mech und dazugehörige Mannschaft in Echtzeit kommandiert. Euer Roboter zieht nämlich nicht alleine in den Kampf, sondern wird von drei Soldaten-Einheiten Eurer Wahl begleitet. Die unterstützen den Walker auf unterschiedliche Art: Ein Trupp schwingt sich auf den Rücken des Roboters, lädt dessen Waffen durch und hilft beim Manövrieren des Kolosses. Die anderen beiden Abteilungen wuseln zu den Füßen Eures Mechs umher und kümmern sich um die Gegner. Je nach Truppentyp schießen die mutigen Recken mit Gewehr, Pistole oder Raketenwerfer auf feindliche Soldaten und AFWs, dazu können die meisten Einheiten besondere Manöver wie Dauerfeuer oder Handgranaten-Angriff ausführen. Die Befehle dazu erteilt Ihr in einem eigenen Menü, das per X-Knopf geöffnet wird und gleichzeitig das Echtzeit-Geschehen einfriert. Hier schickt Ihr nicht nur die Bodentruppen an die Front, sondern lasst Euren Piloten spezielle Aktionen ausführen. Beschleunigtes Nachladen, Ausweichschritt oder Bombardement sind nur einige Optionen, die sich je nach Fahrer unterscheiden. Zwar sind diese Specials nur begrenzt einsetzbar, verschaffen Euch dafür allerdings einen beträchtlichen Vorteil. Wesentlich beständiger ist dagegen das Hauptgeschütz Eures Walkers.

Sobald die Wumme durchgeladen ist, spuckt sie Tod und Verderben Richtung Feind – wahlweise auf Walker oder umgebende Soldaten. Allerdings ist es mit der Zielgenauigkeit der Schützen meist nicht weit her. Bevor der finale Feuerbefehl erteilt werden kann, muss sich der



Beim Zielen ist Timing gefragt: Je länger Ihr wartet, desto genauer wird der Schuss, desto weniger Zeit bleibt aber für die nächste Salve.



RESSOURCEN NUTZEN: Hebt Euch Spezialmunition und Piloten-Manöver nicht zu lange auf – am Ende der Schlacht verfallen die genutzten Attacken. Benutzt sie also im passenden Moment und bleibt nur in Einsätzen mit mächtigeren Gegnern (wie Kaiho) etwas sparsamer.

ZEIT LASSEN: Der Zeitrahmen für die einzelnen Schlachten ist stets großzügig bemessen. Ihr könnt also in Ruhe eine Gegnergruppe nach der anderen ausschalten und dazwischen die Walker wieder flott machen. Wenn Ihr nicht gerne in der Dunkelheit kämpft, wartet Ihr eben bis zur Morgendämmerung.

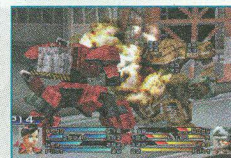
UNFAIR SEIN: Nehmt Euch immer einen Gegner nach dem anderen vor und besiegt ihn durch schiere Überzahl. Prüft die Zugfolge im 'Turn'-Menü und richtet Euch darauf ein. Haltet Abstand zu den anderen Gegnergruppen und konzentriert Euch auf das erste Ziel. Greift möglichst immer in der passenden Reichweite an: Leichte Mechs und Anti-AFWs attackieren auf kurze Distanz (direkt angrenzendes Feld), normale Walker auf mittlere Distanz (schräg angrenzendes Feld) und die Vierbeiner auf lange Distanz.

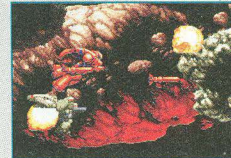
BODENTRUPPEN EINSETZEN: Achtet auf die einzelnen Talente der Soldaten und versucht immer, alle Krieger in den mit Sternen markierten Städten einzusammeln. Die 'Recon'-Truppen sind besonders nützlich, da diese Eure Zielgenauigkeit erheblich verbessern. Als Mech-Besatzung wählt Ihr am besten 'Shooter' oder 'Supply'-Truppen. Bei besonders starken Gegnern ist es sinnvoll, zuerst gezielt die Soldaten auszuschalten.

Namenswirrwar

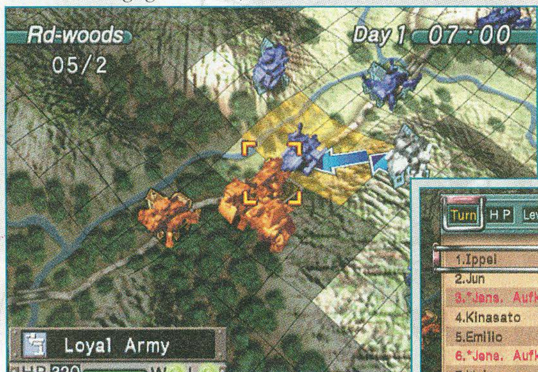
Zwar ist 'Mech' die am weitesten verbreitete Bezeichnung für den gemeinen Giganto-Kampfroboter, allerdings wird sie nur selten in Spielen benutzt. Der Grund: Die Rechte an dem griffigen Namen hat sich Brettspielhersteller Fasa für seine 'Battletech'-Reihe gesichert. Deshalb greifen japanische Entwickler zu Namen wie Wanzer ("Front Mission 3"), Frame ("Z.O.E."), Gear ("Xenogears"), Mobile Suit ("Gundam") oder Armored Fighting Walker ("Ring of Red").







Mechs in allen Variationen: Oben die "Xenogears" aus dem Square-RPG, darunter die Wanzer-Kollegen aus "Front Mission 3". Ganz unten: Konamis 16-Bit "Cybernator"-Roboter heißt in der jap. Fassung "Assault Suit Valken".



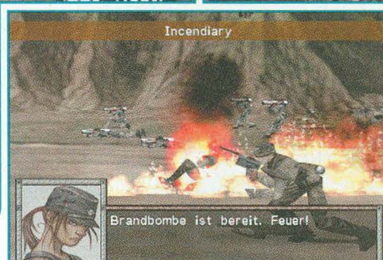
Auf der Karte positioniert Ihr die Einheiten. Ganz wichtig ist die Übersicht rechts, die Euch die Zugfolge verrät (per Kreis-Taste erreichbar).



Arcade-Gigant auf Abwegen: Strategisch wurde Ballerkönig Konami ("Parodius", "Gradius", "Contra") erst auf der PlayStation. "Vandal Hearts" markierte 1996 den taktischen Einstand und wurde ein Jahr später für den Saturn umgesetzt. Ein zweiter Teil folgte im letzten Jahr für die PSone. Auch in den beiden "Suikoden"-RPGs gab's immer wieder kurze Strategie-Einlagen. Alle vier Spiele erschienen in Deutschland.



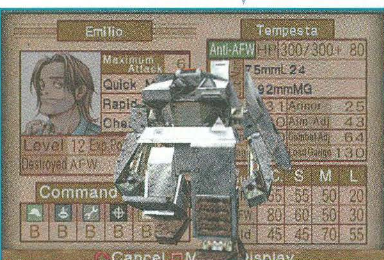
Gewitzte Kommandeure schicken Ihre Soldaten im rechten Moment an die Front...



Heiße Sache: Der Kontrahent geht mit Brandgeschossen gegen Eure Infantrie vor – herbe Verluste sind die Folge.



...wo sie dem Gegner mit fiesen Attacken zu schaffen machen.



Zwischen den Gefechten halten Euch reichlich Statusbildschirme über die Truppen auf dem Laufenden



Kanonier erst etwas Zeit zum genauen Anvisieren nehmen. Im Zielbildschirm gibt Euch eine stetig wachsende Prozentzahl die Trefferwahrscheinlichkeit an, bei der gewünschten Quote gebt Ihr den Feuerbefehl. Dann lässt der Fahrzeugführer die Waffen sprechen, das Geschoss fliegt übers Schlachtfeld und schlägt mit etwas Glück im Gegner ein. Je nach Größe von Mech und dazugehörigem Geschütz variiert der Schaden zwischen leichtem Kratzer und schwerem Treffer. Was allerdings nicht heißt, dass ein leichter Walker kein ernstzunehmender Gegner ist. Im Gegenteil: Statt purer Größe ist die richtige Technik gefragt. Jeder Walker hat seine eigene Kampfdistanz, auf der er zu Höchstleistungen fähig ist und selbst scheinbar überlegene Gegner deklassiert. Auf kurze Distanz schlägt z.B. ein leichtes Modell einen schweren Vierbeiner, dessen Kanone vor allem auf große Entfernungen ausgelegt ist.

Das Spiel mit der Reichweite ist besonders wichtig für den Erfolg in der Schlacht. Grundsätzlich versucht Ihr, den Gegner in einer für Euch günstigen Lage zu erwischen und dann dort zu halten. Das ist allerdings nicht so einfach, da sich die Mechs während dem Echtzeit-Kampf auch bewegen können. Hier kommen wieder die Bodentruppen ins Spiel, die das mit Minen und Stahlseilen vereiteln. Sollte Euch auch mal eine fiese Attacke treffen, beordert Ihr die Jungs nach hinten und sie reparieren Fahrgestell und Kanone. Dabei seid Ihr allerdings immer unter Zeitdruck, denn die Echtzeit-Auseinandersetzungen dauern maximal 99 Sekunden. Nach dieser Zeit gehen die Streithähne auseinander, im Zweifelsfall muss eben später nochmal nachgesetzt werden – bevor der Feind sich zurückzieht und den Mech repariert.



Kampfstatistik

Jede Aktion im Kampf wird mit Erfahrungspunkten belohnt, wie im Rollenspiel werden Eure Piloten so mit der Zeit immer besser. Neue Spezialfähigkeiten und eine erhöhte Trefferquote sind die Folge. Nach der Schlacht wird die Geschichte in textlastigen Zwischenspännen weitergeführt, authentische Filmaufnahmen aus dem Zweiten Weltkrieg (garniert mit computergenerierten Mechs) illustrieren die Geschehnisse während Eures Feldzugs. Im Hauptquartier lauscht Ihr dann den Anweisungen des Kommandostabs, verwaltet neu rekrutierte Kämpfer und prüft den Status Eurer Walker.

Bei der Übersetzung wurde etwas schlampig gearbeitet: Während die Dialoge komplett in deutsch über den Bildschirm ziehen, blieben sämtliche Menüs und viele Namen englisch. Mit Grundkenntnissen in der Fremdsprache solltet Ihr allerdings problemlos durch die verschachtelten Menüs navigieren können. Gespeichert wird ebenfalls im Hauptquartier, während der Schlacht könnt Ihr übrigens auch einen temporären Spielstand anlegen. Dabei wird das Spiel allerdings gleichzeitig beendet, nach dem Laden des Schlacht-Saves wird dieser gelöscht. *dm*



Autsch: Mit der richtigen Spezialmunition verursacht selbst der kleinste Mech großen Schaden am schwergepanzerten Opponent.

HERSTELLER Konami
SYSTEM PS2
ZIRKA-PREIS 120 Mark
GRAFIK 80% **SOUND** 76%

Spielspaß 81%

RING of RED
press START button
©2000 2001 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Optisch beeindruckende Mech-Strategie mit teilweise etwas langatmigen Kampfsequenzen

RUMBLE — AB 12

ANDERE VERSIONEN
Andere Versionen sind zurzeit nicht geplant.

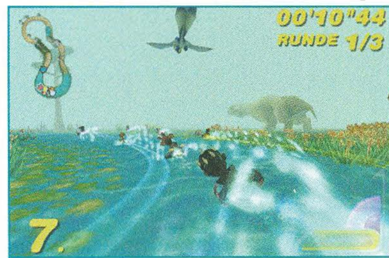
ENTWICKLER: Lucas Learning, USA (www.superbombad.com)

Super Bombad Racing

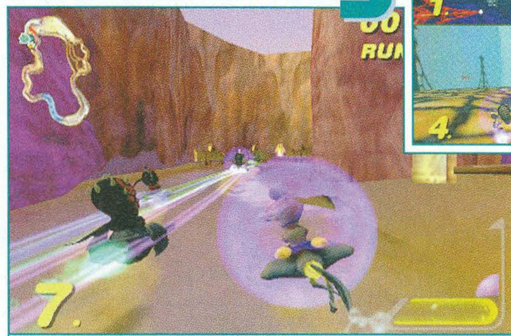


Der nächste "Star Wars"-Film lässt noch eine Weile auf sich warten und so bleibt LucasArts nichts anderes übrig, als die "Episode One"-Thematik ein weiteres Mal auszuschlachten. In dem Fun Racer "Star Wars: Super Bombad Racing" schlüpft Ihr in die Rolle eines von acht Charakteren aus besagtem ersten Teil der Sci-Fi-Saga. Mit Eurem großköpfigen Helden (z.B. Darth Maul, Jar Jar Binks und Obi-Wan) tretet Ihr auf neun Rundkursen gegen bis zu sieben Gegner an: Auf einem Raumgleiter schwebt Ihr dicht über der Bodenoberfläche und traktiert die Konkurrenz mit diversen Extra-Waffen – Energienetze, zielsuchende Kugelblitze, Raketen und Turboboosts helfen Euch bei der Jagd nach der Pole Position. Die teils sehr verwinkelten Strecken sind mit unzähligen Abkürzungen gespickt, die Ihr oftmals nur mit einem geschickten Sprung via Schulter-Taste erreicht.

Neben dem üblichen 'Rennen'-Modus dürft Ihr mit bis zu drei Freunden auch in 'Team'- oder 'Arena'-Varianten antreten. *os*



Ausnahmsweise ist der Nebel am Horizont gewollt: Alle anderen Kurse überzeugen mit hoher Weitsicht.



In der Rolle von Jar Jar Binks zeigt Ihr Euren Konkurrenten beim Überholen die lange Zunge



Im Vierspieler-Modus leidet die Übersicht und die Grafik ruckelt deutlich

***Lucas Learning** ist ein Ableger von LucasArts. Die Firma hat sich auf die Entwicklung von kindgerechter Software spezialisiert – "Star Wars: Super Bombad Racing" ist das erste Konsolenspiel des Unternehmens.*

DAS HAT STERNENKRIEGERN NOCH GEFEHLT: ein durchwachsener Fun-Racer mit schwellköpfigen Heldenfiguren. "Super Bombad Racing" bietet einfach von allem zu wenig: So gibt es nur acht Charaktere, die sich in puncto Flugeigenschaften wenig unterscheiden, und magere neun Rundkurse, die aber bis auf die ersten drei Strecken zumindest abwechslungsreiches Design aufweisen. Die Handvoll Extra-Waffen sind weder originell noch spektakulär und unter ganzen drei Spielmodi befindet sich mit der 'Arena'-Variante auch noch ein Totalausfall – das reicht bei weitem nicht für die Aufnahme in Yodas Elite-Racer-Schule. Zumindest versprüht die bunte Comic-Optik einen gewissen Charme: Im Einspieler-Modus stört nur leichtes Ruckeln die Raserei und aufwändige Randbebauung verführt des öfteren zum Hingucken.


Oliver Schultes

HERSTELLER	LucasArts
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	71%
SOUND	68%

Spielspaß 60%

Fun-Racer ohne Tiefgang: träge Steuerung und öde Extras langweilen – bunte Comic-Optik und abgedrehte Strecken gefallen.

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Eine PC-Umsetzung ist in Arbeit



ENTWICKLER: Square, Japan (www.playonline.com)

The Bouncer

Kleine Klopperkunde: *Den Grundstein für das Genre des derben Straßenprüglers legte 1984 Irems "Kung Fu Master"-Automat. Auf abwechselnd von links nach rechts und umgekehrt scrollenden Ebenen legte ein pixeliger Martial-Arts-Experte endlos anrückende Gegnerhorden mit simplen Schlagkombinationen aufs Kreuz. Ein Konzept, das sich trotz einfachster Spielmechanik mit minimalen Veränderungen bis Anfang der 90er bei Fans wie Herstellern enormer Beliebtheit erfreute. Besonders Capcom fabrizierte Ableger des hauseigenen "Final Fight" zu dieser Zeit im Dutzend. Mit Anbruch der Polygon-Ära ging's bergab: 3D-Schlägereien wie "Zombie Revenge" oder "Dynamite Cop 2" konnten den Erfolg ihrer Bitmap-Vorgänger nicht fortführen.*







Von oben: "Kung Fu Master" (1984), "Double Dragon" (1987), "Final Fight" (1991).



Prügelneid: Die Rausschmeißerkollegen stehen Euch bei jedem Kampf zur Seite. Wollt Ihr möglichst viele 'Bouncer-Points' abstauben, solltet Ihr Euch die Meuchelarbeit aber nicht abnehmen lassen.



Wenn sich Rollenspiel- und Präsentationsexperte Square an ein waschechtes Prügelspiel heranwagt, ist vom Ergebnis einiges zu erwarten. Und tatsächlich gehört die klassische Hinterhofkeilerei optisch zur Oberliga, wie aber sieht es mit den spielerischen Aspekten aus?
Als professionelle Türsteher in einem angesagten Nachtclub haben es die drei Martial-Arts-Experten Sion, Kou und Volt Abend für Abend mit allerlei aggressiven Rüpeln zu tun. Eines schicksalhaften Tages sind aber selbst die Berufsschläger überfordert: Scheinbar aus dem Nichts fällt eine Bande maskierter Gestalten in der Bar ein, verdrischt die 'Bouncer' (englisch für Rausschmeißer) und macht sich mit deren bester Freundin, der süßen Dominique, aus dem Staub. Die Spur der Kidnapper führt ins Hauptquartier der mysteriösen Mikado-Firmengruppe; ohne zu zögern begibt sich das wehrhafte Trio auf Rettungsaktion. Kein leichtes Unterfangen, denn die Mikado-Handlanger geben ihr Opfer natürlich nicht kampflos heraus. Entsprechend stellen sich Euch auf dem steinigen Weg zum Obermotz durch U-Bahnhöfe, Vorgärten und Fabrikhallen Genre-typisch allerlei Bösewichte in den Weg. Vor jedem Handgemenge dürft Ihr einen der Helden auswählen, anschließend wird in eine 3D-Kampfarena umgeschaltet. Mit vier Basisattacken wie Hoch-, Tief- oder Sprungangriff beharkt Ihr dort Wachmänner, Cyber-Ninjas, Bluthunde und sogar hünenhafte Stahlroboter. Liegen alle Feinde im Staub, wird abgerechnet. Für jeden erlegten Gegner erhaltet Ihr nämlich sogenannte 'Bouncer-Points', die Ihr in höhere Offensiv- und Defensiv-Kräfte oder mehr Lebensenergie investiert. Jedem Charakter steht zudem eine Handvoll Spezial-Angriffe zur Verfügung, die Ihr ebenfalls für obige Währung ersteht. Ab und zu hauen die Freunde in einem spektakulären 'Trinity-Rush' auch gemeinschaftlich zu: Hört Ihr einen der Kumpane pfeifen, gilt es reaktionsschnell die R2-Taste zu drücken. Wart Ihr flink genug, tun sich die Karate-Kollegen in einer rasanten Sequenz zu vernichtenden Team-Manövern zusammen.
Square-typisch wird die Story zwischen den Abschnitten durch opulente Render- und Echtzeitsequenzen weitergesponnen. Wer nicht gerne alleine prügelt, der darf in zahlreichen Extra-Arenen via Multitap gegen bis zu drei Gegner aus Fleisch und Blut antreten. Aufgrund des extremen Weichzeichner-Effekts mussten wir für angemessene Bilder übrigens auf Screenshots einer Presse-CD zurückgreifen. Diese spiegeln dennoch die 'ungeschminkte' Spielgrafik wieder. *cg*



Belohnung: Im Story-Modus erlegte Gegner stehen anschließend als Schläger für die Multiplayerkeilereien zur Auswahl.



Sieht besser aus, als es ist: Auch mit vier menschlichen Kontrahenten will kein rechter Prügelspaß aufkommen.

EINES GLEICH VORWEG: Ich liebe klassische Straßenprügler. Genre-Highlights wie "Double Dragon" oder "Final Fight" zählen trotz plumpem Spielverlauf zu meinen All-Time-Classics. Nur leider erreicht Squares PS2-Edel-Klopper nicht einmal das Niveau zehn Jahre alter Bitmap-Scroller. Träge Kampfsteuerung, schwache Schlaggeräusch-Samples und mangelnde Abwechslung lassen binnen Minuten Langeweile aufkommen. Auf Interaktion mit Hintergrundinventar haben die Entwickler ebenso verzichtet wie auf Extrawaffen. Schicke Optik, tolle FMV-Dramaturgie sowie umfangreiche (aber unnütze) Combos – die Präsentation ist wunderbar, der Spielspaß wurde aber ignoriert. Dass im Story-Modus auf eine Zweispielervariante verzichtet wurde, ist in diesem Genre unverzeihlich, und die speziellen Multiplayer-Arenen kann man getrost vergessen.



Colin Gäbel

HERSTELLER	Sony
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	80%
SOUND	61%

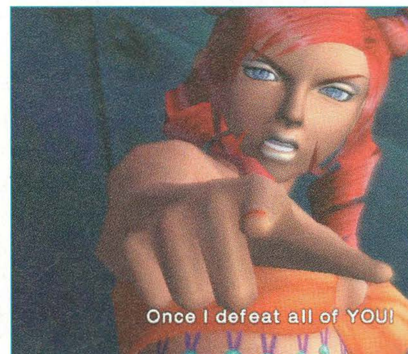
Spielspaß **57%**

The Bouncer © 2000, 2001 SQUARE

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Schade drum: Bombastisch präsentiertes, aber spielerisch enttäuschendes Fließbandgeprügel in 16-Bit-Tradition.

AB 12





Sexy: Zwischenduellantin Echidna teilt mächtig aus. Oben: Für stahlharte Fäuste sind selbst Roboter keine Herausforderung.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: MIDWAY, USA (WWW.MIDWAY.COM)

Gauntlet Dark Legacy

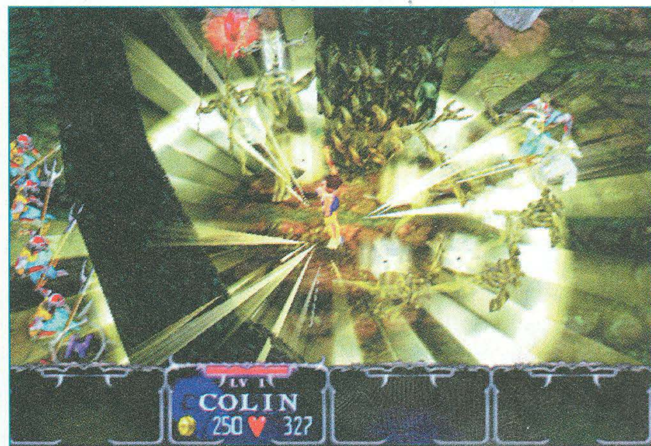


Weg mit dir, Wurm! Weltenwächter Lich attackiert mit mächtigen Zaubersprüchen und seiner überdimensionierten Schlachtaxt.





Nur Geduld, bei mir kommt jeder dran: Die Offensiv-Kräfte des Ritters werden nur noch von denen des stämmigen Zwerges übertroffen.



Bumm! Sammelt Ihr eine magische Ampulle ein, sind die zerstörerischen Folgen fatal – vor allem, wenn sie von einer Zauberin benutzt wird.



Mit dem ersten "Gauntlet"-Automaten etablierte Videospiel-Veteran Atari im Jahre 1985 eines der bis heute beliebtesten Multiplayer-Konzepte. Nach einem Sequel sowie zahllosen Umsetzungen des zweidimensionalen Bitmap-Geprügels für alle gängigen Computer- und Konsolensysteme, erschien mit "Gauntlet Legends" 13 Jahre später das erste Polygon-Update in den Spielhallen. Dank der Konvertierung des Nachfolgers "Dark Legacy" schnuppern jetzt auch PS2-Besitzer muffige Kerker-Luft.

Am eigentlichen Ablauf hat sich seit dem Ur-"Gauntlet" bis auf die 3D-Ansicht eigentlich wenig getan. In der Rolle eines von acht (plus acht freispielbaren) Fantasy-Stereotypen wie Ritter, Zauberer oder Bogenschütze begebt Ihr Euch in insgesamt acht Welten auf die Jagd nach mystischen Steintafeln. Nur mit deren Hilfe kann nämlich der ultimative Oberteufel zurück in seine höllische Heimat verbannt werden. Jede Welt ist in vier Abschnitte plus Bossgegner-Arena unterteilt und von unterschiedlicher Thematik: Ob gruselige Geisterstadt, feuriger Vulkan oder luftiger Bergpass – in jedem Level gilt es, Schatzkisten-plündernd und Monster-mordend den Ausgang zu finden. Goblins, Geister und Grabunholde strömen dabei gleich dutzendweise aus ihren Behausungen, erst wenn Ihr diese sogenannten Monster-Generatoren zerstört habt, reißt die Feindesflut ab. Zusätzlich machen Euch fiese Fallensysteme und komplexe Schalterrätsel das virtuelle Leben schwer. Glücklicherweise sind Eure Recken natürlich alles andere als wehrlos: Zwei unterschiedlich starke Basisattacken, ein wuchtiger Special-Move und magische Zauberangriffe heizen dem Gegnerpack mächtig ein. Je nach gewählter Helden-Klasse sind die Recken unterschiedlich talentiert: Hünenhafte Ritter spalten Skelett-Schädel bevorzugt mit Waffengewalt, Zaubermeister setzen traditionsgemäß lieber auf Magieeinsatz. Im Schwertgebrauch stellt sich der Graubart eher hölzern an.

Für jeden massakrierten Bösewicht gibt's Erfahrungspunkte, mit jedem Level steigen auch Attribute wie Stärke und Hitpoints. Am Ende eines Abschnitts dürft Ihr gefundene Schätze in Medi-Paks und allerlei magische Helferlein investieren, sowie speichern. *cg*



NA BITTE, ES GEHT DOCH: Mit der "Dark Legacy"-Umsetzung für die PS2 liefert Hersteller Midway ganz klar das beste "Gauntlet" der Polygon-Ära ab. Massig Level, unspektakuläre aber (selbst im Vierspielermodus) flüssige Optik und zahlreiche Charaktere – für kernige Hack'n'Slay-Unterhaltung mit Langzeitmotivation ist gesorgt. Sicher, eingestreute Renderfilmchen und gelegentliche Schalterknobeleien können nicht darüber hinweg täuschen, dass sich an dem simplen 'Monster metzeln/Schlüssel suchen'-Prinzip seit den frühen Achtzigern wenig geändert hat, aber gerade der übersichtliche Spielablauf macht den Hauptreiz der "Gauntlet"-Reihe aus. Solo ist's bereits ein spaßiges Fantasy-Vergnügen, in geselliger Multitap-Runde steigt die Laune in ungeahnte Höhen. Für Traditionalisten ein Muss, für Action-Neulinge einen eingehenden Blick wert.



Colin Gäbel



Mehr Spaß zu viert: Der Multiplayer-Modus ist technisch tadellos ins Szene gesetzt, sprich: ruckelfrei.

Spielspaß 78%

HERSTELLER: Konami
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 120 Mark
GRAFIK: 70%
SOUND: 68%

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

GAUNTLET DARK LEGACY
DRÜCKE START

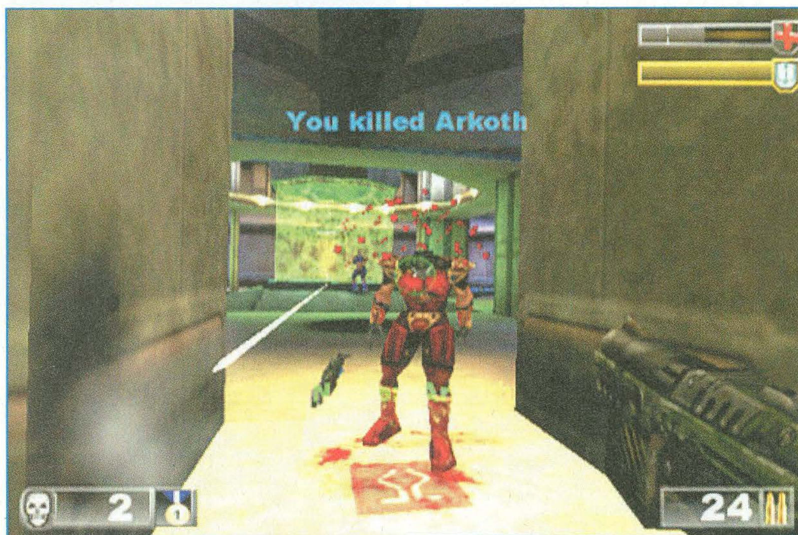
Nostalgische Fließband-Metzelorgie mit tollem Multiplayermodus: Der Polygon-Höhepunkt der Endlosserie.

RUMBLE
AB 12

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Epic Megagames (PS2), Secret Level (Dreamcast), beide USA (www.epicgames.com/www.secretlevel.com)

Unreal Tournament



Kopf ab: Selbst mit der kleinen Enforcer-Pistole macht Ihr in den Deathmatch-Arenen mit Euren Gegnern kurzen Prozess (Dreamcast).


Der ruckelige Mehrspieler-Modus ist zu viert nahezu unspielbar – und das auf beiden Konsolen (Dreamcast).

Beschnittenes Vergnügen:

Ego-Shooter haben's nicht leicht. Selbst Titel, die von der Indizierung verschont bleiben, verlieren in der deutschen Version wichtige Features. So müssen "UT"-Fans auf jeder Konsole Verzicht üben. Auf der PS2 fehlt in der finalen Fassung der Link-Modus der US-Version (weshalb wir hier noch einmal einen Nachtest der PS2-Fassung mitliefern, den ersten Test findet Ihr in MAN!AC 3/2001). Dreamcast-User können nicht Online spielen und müssen noch dazu ohne 'Assault'-Modus auskommen. Beide Kürzungen beeinflussen den Spielspaß des Multiplayer-Shooters beträchtlich, zumal die Splitscreen-Varianten arg Ruckeln.



Ballerfans aufgemerkt: Die PC-Metzelei "Unreal Tournament" hat endlich den Sprung auf die PAL-Konsolen geschafft und lädt auf Dreamcast und PS2 zum emsigen Schlachten ein. Während die Sony-Fassung vom ursprünglichen Entwickler Epic Megagames umgesetzt wurde, hat man die Sega-Version an das amerikanische Team 'Secret Level' abgegeben. Weil die für das Dreamcast-"UT" mehr Zeit hatten, wurde der Titel mit einigen zusätzlichen Arenen ausgestattet. Auf den Online-Modus der US-Version müssen deutsche Zocker allerdings genauso verzichten wie auf Link-Matches mit der PS2. Was bleibt sind die bekannten Spielmodi des Originals: Im Deathmatch ballert Ihr Euren Gegnern auf der Jagd nach dem nächsten 'Frag' das Hirn aus dem Schädel, die 'Domination'-Variante lässt Euch im Team um strategisch wichtige Punkte kämpfen. Beim 'Capture the Flag' jagt Ihr der feindlichen Gruppe die Fahne ab und im 'Assault'-Modus werden befestigte Stellungen im "James Ryan"-Stil gestürmt – allerdings nur auf der PS2. Dreamcast-Nutzer verzichten auf den 'Assault' und kämpfen dafür in der 'Challenge' gegen besonders böse Einzelgegner. Habt Ihr genug von den CPU-gesteuerten Bots, dann stöpselt Ihr Multitap bzw. Zusatz-Controller an und geht mit insgesamt vier Spielern auf die Pirsch. Allerdings gibt's auch hier Einschränkungen: Mehr als vier Figuren tummeln sich in keiner Arena, Bots lassen sich also nur bei weniger menschlichen Mitstreitern aktivieren.

Im Kampfgeschehen verhelfen Euch phantasievolle Mordwerkzeuge wie der "Predator"-inspirierte Ripper oder die extrem effektive Flak-Cannon zum Sieg, die meisten Waffen bieten zudem noch einen alternativen Feuer-Modus: Die Raketenschleuder lässt sich so zum Granatwerfer ummünzen, mit dem Sniper-Gewehr zoomt Ihr nahe an den Feind heran. Wem die Steuerung per Konsolen-Pad nicht zusagt, der stöpselt Maus und Tastatur an und steuert in bewährter PC-Manier. *dm*

MULTIPLAYER-SHOOTER FÜR SOLISTEN: Eigentlich sind beide "Unreal Tournament"-Versionen ein schlechter Witz. Kein Link-Modus auf der PS2, keine Online-Unterstützung auf dem Dreamcast. So reduzieren sich die eigentlich spannenden Mehrspieler-Gefechte auf ruckelnde Quälereien vor winzigen geteilten Bildschirm – zu viert ist "UT" kaum spielbar. Wer dagegen gerne alleine zockt, freut sich über abwechslungsreiche Spielvarianten ohne lästige Story. Die vielen verschiedenen Arenen besucht Ihr auch nach dem hundertsten Mal gerne, vier Schwierigkeitsgrade fordern Euch auf lange Sicht. Dabei hat die Dreamcast-Version trotz des schlechteren Pads die Nase vorn: Größere Levelzahl, 60-Hertz-Modus und VGA-Kompatibilität verschaffen Ballerfans ein Quentchen mehr Spaß.


David Mohr



Spielvarianten von links nach rechts: Deathmatch, Domination, Capture the Flag und Assault (alle PS2).

HERSTELLER	Infogrames
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	69%
SOUND	70%
Spielspaß	75%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Unreal Tournament – MAIN MENU: Controller Setup, Start Game, Resume Game

Kastrierte Ego-Shooter-Perle mit technischen Macken im Mehrspieler-Modus.

AB 18

HERSTELLER	Infogrames
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	70%
SOUND	70%
Spielspaß	76%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Unreal Tournament

Mehr Karten und minimal hübschere Optik, ansonsten die gleichen Schwächen wie auf der PS2.

60Hz · AB 18

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant

Excitebike 64



Nur Fliegen ist schöner: Spektakuläre Sprünge sind sowohl in der Halle als auch im Freien an der Tagesordnung.



Sag niemals nie: Die Motocross-Simulation "Excitebike 64" erscheint nach zahllosen Verschiebungen in Deutschland. In Ausgabe 8/2000 haben wir in Absprache mit Nintendo die US-Fassung unter die Lupe genommen – damit der hervorragende Titel nach über einem Jahr Verspätung nicht in Vergessenheit gerät, folgt nun der Nachtest.
Drei Spielmodi stehen für den Zweirad-Fan parat: Während Ihr in der 'Exhibition'-Variante Einzelrennen absolviert und im 'Time Trial' Bestzeiten hinterherjagt, wartet im 'Season'-Modus die wahre Herausforderung. Hier tretet Ihr in vier Klassen auf jeweils fünf Strecken an – für gute Platzierungen erntet Ihr Punkte und bei erfolgreichem Saisonabschluss gibt's als Belohnung sogar versteckte Extras (z.B. die original "Excitebike"-Fassung von 1984 auf dem NES oder einen spannenden 'Hill Climb'-Wettbewerb). Die insgesamt 20 Kurse sind unterteilt in Hallen- und Freiluftkategorien: Kämpft Ihr in den Motorsportarenen mit engen 180°-Turns und unzähligen künstlichen Hügeln, erwarten Euch draußen in der 'Wildnis' wechselnde Fahrbahnbeläge sowie Hindernisse in Form von Bäumen oder Blockhütten.
Die Steuerung von "Excitebike 64" ist äußerst komplex und verlangt einiges an Übung. Glücklicherweise gibt's ein umfassendes Tutorial, in dem Ihr Turbo-Sprünge, gezieltes Landen und Kurven-Slides lernt. *os*

WEM NACH EINEM UNKOMPLIZIERTEN Arcade-Renner dürstet, ist bei "Excitebike 64" an der falschen Adresse. Nintendos Motocross-Spektakel verlangt Euch in puncto Konzentration und Geschick alles ab: Die Maschinen reagieren sensibel auf Eure Joypad-Kommandos und Fahrfehler werden in höheren Schwierigkeitsstufen gnadenlos mit einem Abflug bestraft. Zugegeben, die komplexe Steuerung mag Euch zu Beginn schon mal überfordern – habt Ihr den Dreh aber raus, dann holt Ihr mit immer neuen Kniffen noch ein paar Sekunden heraus. Ansporn gibt es genug: Jede neue Liga und jedes Extra muss mit hervorragenden Leistungen freigespielt werden. Wem das nicht genügt, der amüsiert sich im ruckelarmen Mehrspieler-Modus oder bastelt sich via Editor seinen eigenen Kurs.



Oliver Schultes



HERSTELLER	Nintendo
SYSTEM	Nintendo 64
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	84%
SOUND	75%

Spielspaß 87%
Motocross-Simulation mit hoher Spieltiefe: Die feinfühlige Steuerung und die zahlreichen Extras fesseln.

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: BIZARRE CREATIONS, ENGLAND (WWW.FURFIGHTERS.COM)

Fur Fighters: Viggo's Revenge



Das 'Cel-Shading' fügt Polygon-Figuren oder -Hintergründen eine (meist) schwarze Außenlinie hinzu. Dadurch wirken die 3D-Objekte wie gezeichnete Comic-Elemente. Gewollter Nebeneffekt: Die dreidimensionalen Gegenstände verlieren ihre räumliche Tiefe, was einen unverkennbaren Grafikstil erzeugt. 'Cel-Shading' kam auf Konsole zum ersten Mal bei Segas "Jet Set Radio" zum Einsatz.


'Cel-Shading' sorgte bei dem hippen "Jet Set Radio" (Dreamcast) für den richtigen Grafikpfiff



Vor einem Jahr kämpften sechs tierische Helden auf dem Dreamcast um die Rettung ihrer entführten Kinder. Mit Waffengewalt gingen die tierischen Kämpfer gegen General Viggo vor und befreiten ihre Sprösslinge aus den Klauen des militanten Katers.

"Fur Fighters: Viggo's Revenge" ist nun nicht etwa die Fortsetzung dieses Action-Abenteuers, vielmehr stellt Bizarre Creations' PS2-Spektakel eine aufgepeppte Umsetzung des Dreamcast-Originals dar. So wurden die Charaktere des Spiels mit der zurzeit äußerst populären 'Cel-Shade'-Technik in Szene gesetzt (u.a. auch zu sehen in "Klonoa 2") – dadurch wirken die Figuren wie aus einem Comic, was das Cartoon-Flair von "Fur Fighters: Viggo's Revenge" noch deutlicher unterstreicht.

Neben der Optik haben sich auch Spielablauf sowie Akustik verändert: Einige Mini-Level sind hinzugekommen, zu verworrene Rätsel wurden entschärft. In den Multiplayer-Modi stehen zusätzliche Charaktere zum Shootout bereit und das oftmals nervige Fantasie-Gebrabbel der Figuren wich einer angenehmeren englischen Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln.

Beim actionreichen Spielprinzip blieb dagegen alles beim Alten: Mit Eurem Helden zieht Ihr aus der Third-Person-Perspektive durch sechs gigantische Welten mit zahlreichen Unterabschnitten und ballert dabei mit gut zwanzig Waffen Horden kanonentragender Teddys, Raketen-feuernder Pfaue und wild umherschnappender Krokodile in ihre Stofffetzen. Das primäre Ziel bei "Fur Fighters: Viggo's Revenge" ist jedoch das Befreien der entführten Kinder. Einen Haken hat die Angelegenheit allerdings: Die Sprösslinge lassen sich nur vom entsprechenden Elternteil zur Heimkehr ins sichere Dorf bewegen – findet Ihr ein schreiendes Balg mit dem falschen Charakter, heißt es, auf die Suche nach einer 'Transformationsblase' gehen. Diese sind in den Levels versteckt und zeigen jeweils unterschiedliche Spielfiguren, in die Ihr Euch bei Berührung verwandeln könnt. Die Transformation hat noch einen weiteren Vorteil: Jeder Held verfügt über seine individuellen Fähigkeiten, die Ihr auf dem Weg zu Obermotz Viggo geschickt kombinieren müsst. *os*



In den Mehrspieler-Modi dürft Ihr Euch mit bis zu drei Freunden die Stofffetzen aus dem Leib schießen



Während auf dem Monitor im Hintergrund ein Beat'em-Up läuft, müsst Ihr Euch mit Raketen-schießenden Widerlingen auseinandersetzen





Zum Vergleich: Links die Dreamcast-Version mit 'normaler' Optik, oben die PS2-Umsetzung mit Cel-Shading.



GELUNGENE MIXTUR: Wer reine Ballereien à la "Unreal Tournament" auf Dauer zu eintönig findet und mit Niedlich-Hüpfern wie "Rayman Revolution" auf Kriegsfuß steht, der sollte auf "Fur Fighters: Viggo's Revenge" einen Blick werfen. Bizarre Creations' Genre-Mix bietet gnadenlose Schießereien, riesige Levels zum Erforschen und dank der unterschiedlich begabten Charaktere genügend Raum zum Experimentieren. Über die neue 'Cel-Shading'-Optik kann man sich streiten: Die Spielfiguren wirken auf der PS2 nun noch comichafter, ich empfand die Dreamcast-Helden knuffiger und besser zum gesamten Ambiente passend. Technisch ist die Grafik auf hohem Niveau: Das flüssige Scrolling wird im 60Hz-Modus nur selten von Rucklern gestört und die riesigen Bauwerke in den Leveln sorgen ein ums andere Mal für staunender Gesichter.


Oliver Schultes

HERSTELLER	Acclaim
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	77%
SOUND	68%
Spielspaß	83%

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

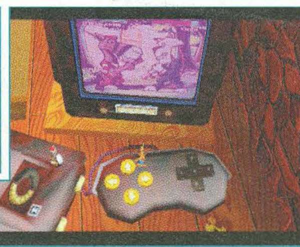


Motivierender Third-Person-Shooter mit kniffligen Rätseleinlagen: Trotz Comic-Optik ein knallhartes Vergnügen.








Jede Spielfigur verfügt über eine Spezialfähigkeit: Juliette klettert z.B. an markierten Wänden hoch. Rechts im Bild eines von vielen Mini-Spielen.

ANDERE VERSIONEN
Die Dreamcast-Fassung wurde in MAN!AC 8/2000 mit 85% Spielspaß getestet. Eine PC-Umsetzung ist ebenfalls erhältlich.

ENTWICKLER: Ekosystem, Frankreich (www.ekosystem.com)

Gifty: Ein Geschenk des Himmels

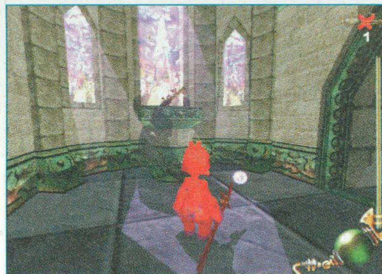


Mit seinem Holzstock setzt sich Gifty gegen kleine Gegner zur Wehr. Größeren Kalibern weicht er lieber aus.



Öfter mal was Neues: Das jüngste Projekt der französischen Entwickler Cryo ist zur Abwechslung mal kein Grafik-Adventure mit Gähn-Garantie: "Gifty" präsentiert sich ein waschechtes 3D-Jump'n'Run – „Rayman" lässt grüßen! Die etwas wirre Geschichte um ein unschaffbares Computerspiel, eine üppige Prinzessin und einen kleinen roten Teufel als lüsternen Helden wurde von keinem Geringeren als dem französischen Starzeichner Loisel (siehe Randspalte) illustriert, dementsprechend abgedreht sind die Protagonisten.

Ihr steuert Euer Teufelchen in typischer „Mario 64"-Manier durch die ausladenden Levels und kämpft mit Eurem Stock gegen üble Monster. Dabei töten Euch die meisten Viecher bereits mit einem Schlag, auch kleines Getier zieht Euch immer noch ordentlich Energie ab. Doch Giftys Holzprügel offenbart weitere Einsatzmöglichkeiten: An speziellen Kristallen könnt ihr den Prügel mit dem Licht- oder Schattenattribut versehen. So erleuchtet Ihr dunkle Räume, in denen Gifty sonst vor Angst sein Leben lässt. Doch damit sind Eure grauen Zellen lange nicht ausgelastet: Gifty muss noch viel gemeinere Rätsel knacken.



Auf dem Podest wartet die Schattenkanone auf Gifty. Mit ihrer Hilfe friert Ihr Gegner und fiese Fallen ein.



Das Objekt der Begierde: Die Prinzessin Lolita Globo ist gut gebaut und äußerst willig.

Licht und Schatten

Die meisten Gegner sind gegen Helligkeit oder Dunkelheit anfällig. Wollt Ihr z.B. einen hellen Raum mit lauter Lichtmonstern durchqueren, müsst Ihr vorher das Licht ausknipsen – dann vergehen die Monster in der Dunkelheit, und Ihr seid sicher vor ihnen. Auch interessant: Die Schattenkanone. Wenn Ihr mit dieser Waffe auf den Schatten eines Gegners schießt, wird dieser kurzzeitig gelähmt und Ihr könnt Euch schnell aus dem Staub machen.

Wollt ihr nicht nur alle zum Überleben notwendigen Puzzles lösen, sondern auch die restlichen Geheimnisse aufdecken, behaltet Ihr die entsprechende Prozentanzeige im Auge; diese klärt Euch über Giftys Fortschritt auf.

Habt Ihr einen Abschnitt erfolgreich abgeschlossen, könnt Ihr Euren Spielstand speichern. Aber Vorsicht: Wer vorschnell speichert, hat oft das Nachsehen – denn neben Eurem Fortschritt merkt sich das Programm Giftys verbliebene Leben. Im schlimmsten Fall habt Ihr also für den nächsten Level nur noch einen Versuch frei – und da Euch die meisten Gegner sofort weghauen, entwickelt Ihr bald ein inniges Verhältnis zum "Game Over"-Bildschirm. *tn*



***Mal schmutzig,** mal possierlich, mal derb, mal zart – aber auf jeden Fall immer ins skurrile Detail verliebt ist der französische Comic-Künstler Loisel: Seinen ersten großen Erfolg landete der Zeichner mit*



Ein kleiner Dreckskerl, der in der Londoner Gosse aufgewachsen ist: Loisels "Peter Pan".

seinem Fantasy-Vierteiler "Auf der Suche nach dem Vogel der Zeit", international bekannt wurde er durch seine bizarre Version der "Peter Pan"-Geschichte.

Aber auch kinderfreundliche Erzählungen wie die Abenteuer der kleinen "Pyrenea" und ihr Leben bei den Waldtieren stammen aus der Feder des Franzosen.

NETTER VERSUCH: Nach den Adventure-Katastrophen Marke "Ubik", "Aztek" und Co. ist Gifty eine gelungene Abwechslung vom Cryo-Einerlei. Eine ordentliche 3D-Engine und flüssige Spielbarkeit machen zusammen mit der abgedrehten Story anfangs einen guten Eindruck. Doch der Teufel steckt im Detail: Jede Menge vermeidbarer Design-Fehler erschweren dem Spieler das Leben. Hektische Kämpfe mit unfair platzierten Gegnern, viel zu viele Stellen, die Euch sofort das Leben kosten und abstruse Rätsel nagen empfindlich am Spielspaß. Zusammen mit dem unflexiblen Speichersystem kann sich so gerade bei jüngeren Spielern schnell Frust breitmachen. Hüpf-Freunde sind mit Genrekönig "Rayman" auf jeden Fall besser bedient. Schade um das tolle Grafik-Design von Comic-Koryphäe Loisel!



Oliver Schultes



Jede Menge Rätsel: Ob Lichtschranken (links), unsichtbare Plattformen (Mitte) oder Kristalle (rechts) – Gifty wird ordentlich gefordert.

HERSTELLER	Cryo
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	64%
SOUND	61%
Spielspaß	60%

ACTION

STRATEGIE

PRÄSENTATION

MULTIPLAYER

Durchwachsenes 3D Jump'n'Run mit einigen guten Ideen, aber noch mehr Spieldesign-Fehlern.

RUMBLE

AB 6

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: 3DO, USA (www.3do.com)

Army Men Air Attack Blade´s Revenge

"Army Men" und kein Ende? ***Für 2001 plant 3DO zwei weitere Titel aus der Serie. Während "Army Men Advance" am 22. Juni pünktlich zum Start von Nintendos neuem Handheld erscheint, bekommt die Reporterin Vikki (Tochter von Colonel Grimm) endlich ihr eigenes Spiel: In "Portal Runner" kämpft sie zusammen mit dem Löwen Leo gegen Brigette Blue um die Gunst von Sarge.***



Teamwork: In "Portal Runner" seid Ihr als Vikki, als Löwe oder zu zweit unterwegs.



Leo und Vikki als Heft: Der "Portal Runner"-Comic soll parallel zum Spiel erscheinen.



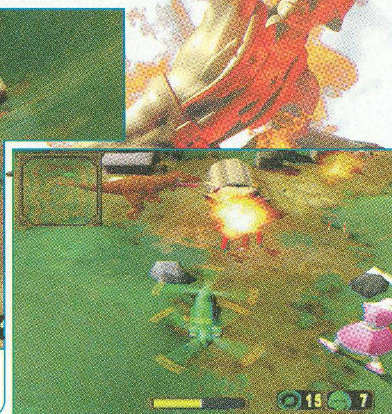
Um das Kriegsglück endlich einmal zu wenden, stellt Euch General Plastro eine Falle. Sein Flieger-As Baron von Beige schießt den Helikopter Eures Weggefährten Woodstock ab – und das auch noch hinter feindlichen Linien! So mobilisiert Ihr als Captain Blade ein weiteres Mal die Alpha-Wolf-Schwadron und steigt in Euren bis an den Rotor bewaffneten King-Cobra-Hubschrauber.

Während Ihr mit dem Analog-Stick die Flugrichtung bestimmt, weicht Ihr mit den beiden oberen Schultertasten feindlichen Geschossen aus. Ein Druck auf L2 bringt eine Karte des Geländes auf den Schirm. Mit dem X- und Quadrat-Button feuert Ihr Eure Primär- (Maschinengewehr) bzw. Sekundärwaffe (Rakete) ab. Entscheidend für den Erfolg in einer Mission ist aber nicht zuletzt die Wahl des Co-Piloten: Woodstock schickt z.B. einen Trupp Fallschirmjäger ins Gefecht, Hooligan ruft Luftunterstützung herbei, Bomb Shell und Hardcore greifen zu Napalmbomben oder Raketenwerfern. Mit der Kreis-Taste aktiviert Ihr eine Seilwinde und holt Munition sowie Plastik an Bord – Letzteres ist dabei das "Army Men"-Equivalent zu den Genre-üblichen Bonus-Coins. Oder Ihr sammelt wuchtige Gegenstände ein und werft die über der feindlichen Basis ab – vorausgesetzt, Eure Feinde lassen Euch so weit kommen. Plastro schickt neben seinen klassischen Plastikmannen aufziehbare Hunde, Dinos und Killerbienen ins Feld. Apropos 'Feld' – Kriegsschauplatz ist u.a. ein Hinterhof, aber auch in einem Wilden-West-Szenario, einem japanischen Garten und auf einem Friedhof wird scharf geschossen.

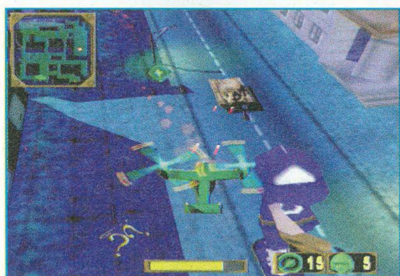
In bekannter Manier legt Ihr feindliche Stützpunkte in Schutt und Asche, befreit Gefangene oder gewährt anderen Hubschraubern Begleitschutz. Später müsst Ihr komplexere Missionsziele erfüllen: Spürt z.B. die Einzelteile eines Forts auf und errichtet damit einen Schutzwall oder begleitet einen Bulldozer zur Basis. Der Haken an der Sache: Für den Treibstoff (in Form von Batterien) müsst Ihr selbst sorgen, ehe Euch die braune Armee zuvorkommt. Bei Missionserfolgen erhaltet Ihr bessere Helikopter. So steigt Ihr von der wendigen King Cobra auf die stärker gepanzerte Chinook, den Transporter Osprey oder den König der Lüfte – den Apache – um.

Wem trotz aller Vehikel-Vielfalt die 22 Soloaufträge nicht genügen, greift auf die Splitscreen-Modi (kooperativ oder gegeneinander) zurück. *mw*





Ganz schön brenzlig: Wehrt sich der Feind zu heftig, lasst Ihr Fallschirmjäger (oben) oder eine kopflose Puppe (rechts) auf ihn los.





Mal liefert Ihr Euch erbitterte Straßenkämpfe (links), mal geht es querfeldein (rechts). Vergesst aber nicht, rechtzeitig das Gatter zu sprengen.

KURZWEILIG, ABER: **Habt Ihr erst einmal alle Co-Piloten und Helis freigespielt, wird "Blade's Revenge" ziemlich fade. Die Missionsziele laufen nämlich (von zwei Ausnahmen abgesehen) nach Schema F ab: Entweder Ihr legt gleich alles in Schutt und Asche, oder Ihr sammelt erst die Teilchen einer Superwaffe ein und verarbeitet damit einen Level später alles zu Kleinholz. Taktisches Gespür ist kaum gefragt; so müsst Ihr weder auf Treibstoff noch auf eine Zeitvorgabe achten. Eure Helikopter unterscheiden sich zwar in Bewaffnung und Panzerung, das Flugverhalten ist indes sehr simpel gehalten. Weshalb Ihr zwar landen könnt, aber ansonsten stets auf der gleichen Höhe Eure Runden zieht, ist ebenfalls ein Rätsel. Was bleibt, ist ein solides Actionspiel ohne Tiefgang und der bittere Geschmack einer 'billigen' PSone-Umsetzung.**



Oliver Schultes

Spielspaß **63%**

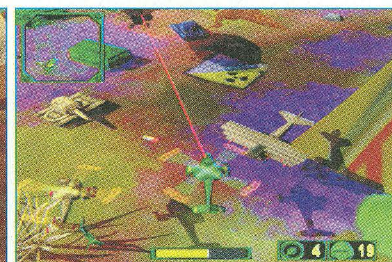
HERSTELLER: 3DO
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 120 Mark
GRAFIK: 50% SOUND: 55%

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Kurzweiliges Actionspiel mit facettenreichen Features; leider sind die meisten Missionen ziemlich substanzlos.

AB 12





Diffizile Missionsziele: Sammelt Gefangene ein (links) oder bringt Baron von Beige zur Strecke (rechts).

ANDERE VERSIONEN
Die PSone-Fassung wurde in MAN!AC 1/2001 mit 68% bewertet.

ENTWICKLER: Red Storm, USA (www.redstorm.com/rogue_spear/)

Rainbow Six Rogue Spear



Gotcha! Nur wenn Ihr auf leisen Sohlen um die Ecken schleicht, könnt Ihr die Extremisten überrumpeln.



Seit einem Monat dürfen sich PSone-Söldner bereits mit den neuen Missionen beschäftigen, nun erhalten jetzt auch Dreamcast-Strategen Nachschub an riskanten Anti-Terror-Einsätzen: Ihr befreit Geiseln, installiert unentdeckt Wanzen oder besucht eine Party russischer Drogenbarone – natürlich ohne Einladung.

Wie gehabt stattet Ihr Euer "Rainbow Six"-Team nach einem umfassenden Briefing mit allerlei Waffen und Gegenständen aus. Schusssichere Westen, Blendgranaten, schallgedämpfte Gewehre – eben alles, was ein Elite-Soldat so braucht, um böse Buben fachgerecht auf's Korn zu nehmen. Anschließend folgt die Planung des Einsatzes am Reißbrett. Anders als bei der PSone-Version habt Ihr alle Freiheiten des PC-Vorbilds: Details wie Wegpunkte, Go-Codes und Vorgehensweise der Teams lassen sich individuell bestimmen. Während der Einsätze ist klassische Ego-Action angesagt: Die Terroristen sind allerdings extrem aggressiv und schießen sofort bei Sichtkontakt – vorsichtiges, konzentriertes Vorgehen ist ein Muss.

Wer die knapp zwanzig Missionen durchgestanden hat, darf sich auch mit drei Söldnern zum Deathmatch treffen: Anzahl der Leben, Frag- und Zeitlimit sind einstellbar. *sb*

***OH WEH, WINDOWS CE:** Schon klar, Microsofts abgespecktes Betriebssystem erleichtert eine Konvertierung, aber warum nutzt man diesen Vorteil nicht, um gesparte Zeit in Feintunung zu stecken? Zwar gleicht die Dreamcast-Version dem PC-Vetter fast bis aufs Haar, dennoch müsst Ihr – wie schon im Vorgänger – in ruckelnder Grafik um die Häuser ziehen. Zudem gibt's zwei nervige Mankos, die den Frustfaktor in die Höhe schnellen lassen: Zum einen ist das Pad viel zu überladen, um schnell reagieren zu können. Zum anderen steuern sich Eure Soldaten ekelhaft zäh durch die Level. Allerdings bietet "Rogue Spear" eine Vielzahl an taktischen Möglichkeiten, die nicht zu unterschätzen ist. Hartgesottene Strategen mit ausreichend Sitzfleisch wagen sich ins Einsatzgebiet.*

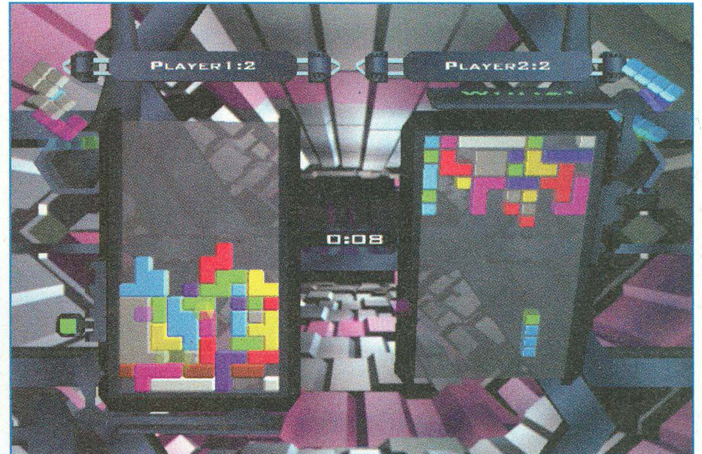
Stephan Freundorfer

HERSTELLER	Spielspaß 67%	ACTION
Swing!	Taktisch anspruchsvoller Shooter: Ruckel-Optik und umständliche Handhabung trüben die Freude.	STRATEGIE
SYSTEM		PRÄSENTATION
Dreamcast		MULTIPLAYER
ZIRKA-PREIS		
100 Mark		
GRAFIK 65%	SOUND 67%	AB 16

ANDERE VERSIONEN
Die PSone-Variante wurde in MAN!AC 6/2001 mit 78% bewertet. Der Vorgänger erhielt auf PSone 70%, dem N64 80% (12/99) und dem Dreamcast 65% (2/2001).

ENTWICKLER: Blue Planet Software, USA (www.cravegames.com)

The next Tetris



Achterbahnfahrt: Je mehr Linien Ihr auf einen Schlag entfernt, desto länger wirbelt der Becher des Gegners herum.



Endlich dürfen auch Knobler mit PAL-Dreamcast den Genre-Oldie spielen: "Tetris", Puzzle-Geniestreich aus Russland und Mitbegründer des weltweiten Game-Boy-Erfolges, ist allerdings nicht nur in der knapp 15 Jahre alten Basis-Variante vertreten – mit "The next Tetris" bekommt Ihr wie schon auf der PSone eine aufgemotzte Version des Klötzchen-Klassikers geboten.

Zwar sind die sieben Grundformen der vom oberen Bildschirmrand schwebenden Teile gleich geblieben, dafür besitzen einzelne Steine eine unterschiedliche Kolorierung. Unten angekommen, trennen sich diese von einem gleichfarbigen Gebilde und rutschen durch etwaige Lücken hindurch. Folgende Kettenreaktionen beim Linienabbau machen vor allem im Zweispieler-Modus Laune: Je nach Qualität der Kombo wirbelt das Feld des Gegners um die Achsen und verursacht bei diesem aufkommende Übelkeit und abnehmenden Überblick. Gewonnen hat, wer eine löchrige Grundlinie, die von einigen Klötzen überbaut ist, zum Verschwinden bringt. Im Solo-Modus kämpft Ihr dabei gegen die Zeit: In fünf Minuten wollen je Level drei Bildschirme gesäubert werden. Ausdauernde Spieler vergnügen sich zudem mit einer Marathon-Variante, Denker mit einigen Puzzles. *sf*

***BESSER SPÄT ALS NIE:** Auch nach so vielen Jahren und so viel verplemperter Zeit beim Ordnen bunter Klötzchen gehört "Tetris" immer noch zu meinen All-Time-Classics. Daran kann auch die Dreamcast-Version nichts ändern – Traditionalisten vergnügen sich mit dem spartanischen Original, für Abwechslung sorgt die Vielfarbvariante. Besonders zu zweit macht die Puzzelei Laune: Es ist ein echter Genuss, des Gegners Becher mit einer cleveren Kombo herumzuwirbeln und so dessen Siegchancen zu schmälern. Auch die teils peppigen Remixes klassischer "Tetris"-Musikstücke können gefallen. Für ein Vollpreisprodukt hätte ich mir allerdings noch ein paar mehr Puzzles und Varianten gewünscht – zudem wurde der Online-Modus des US-Originals komplett gestrichen.*

Stephan Freundorfer

HERSTELLER	Spielspaß 80%	ACTION
Crave	Hochstapelei alter Schule: Leicht aufgepeppter Knobelklassiker, der die Fähigkeiten der Konsole kaum nutzt.	STRATEGIE
SYSTEM		PRÄSENTATION
Dreamcast		MULTIPLAYER
ZIRKA-PREIS		
100 Mark		
GRAFIK 39%	SOUND 63%	RUMBLE, AB 6

ANDERE VERSIONEN
Die PSone-Fassung wurde in MAN!AC 11/99 mit 83% getestet (Abwertung auf 80%).

SECOND HAND

So schnell werdet Ihr mich nicht los: Zwar mache ich mich im Rest dieser Ausgabe rar (der Abgabetermin für die Diplomarbeit rückt bedrohlich näher), doch für den monatlichen Berg Kleinanzeigen muss einfach genug Zeit sein. Während neue Dreamcast-Hardware und -Spiele sich langsam der Verknappung nähern, habe ich für Euch diesmal eine besonders dicke Ladung an Sega-Angeboten parat – noch ist also die Restversorgung gesichert. Besser ihr schlagt zu, bevor es zu spät ist. Bis dann, *Euer Ulrich.*

SUCHE

SEGA

Saturn-Umbau-Konsole mit Pads, bitte nur Top-Zustand. Suche auch RPGs, nur in Englisch für Dreamcast, zahle bis max. 80 DM. Tel. 0521/895362 (abends)

Suche **Phantasy Star2** (Hintbook + Karte inklusive) und das Phantasy-Star3-Hintbook für Sega Mega Drive. Mail mit genauer Beschreibung und Preis an: Mail: tlauko@tiscalinet.ch

Kaufe günstig **Dreamcast-Spiele/Zubehör** aller Art. Wer was hat, meldet sich bitte mit Liste und Preisvorstellung nur schriftlich bei: Michael Kauling, Stettinger Weg 4, 48612 Horstmar

PLAYSTATION

Suche **Parasite Eve1** für Playstation. Tel. 02567/3492

Suche **PS2**, tausche gegen Nintendo64 + 20 Spiele (Rainbow Six, RTL World League Soccer2000, Banjo-Kazooie) + Adapter + 2 Memory Cards + 2 Controller + Expansion Pak + Rumble Pak oder verkaufe VHB 1500 DM. Tel. 08631/13150, 0175/8779457

Suche **Zero Pilot** (jp, '98) von Sony, Such Deadly Skies für Playstation. Suche für PS2 Smuggler's Run gebraucht. Suche 18 Wheeler für Dreamcast (us/PAL). Tel. 0160/6458485

EXOTEN

Neo Geo Module aller Art gesucht, einfach anrufen und anbieten, bin immer erreichbar. Nehme alle Module, die in meiner Sammlung noch nicht vorhanden sind. Tel. 0171/5431750

OLDIES

US-Super Nintendo, Action Replay2 od. vergleichbarer Adapter und US-Spiele (Secret of Evermore, Secret of Mana, Final Fantasy1-3, Chrono Trigger, Breath of Fire1, Mario RPG.. bietet auch andere RPGs an!), zahle angemessen. Tel. 089/1234594 (Philipp, AB)

Suche **Castlevania2**, Simon's Quest für NES. Tel. 08761/5786, 0179/4061219 (Thomas, ab 17:30 Uhr)

SONSTIGES

Suche unbedingt das VHS-Musikvideo **"Mariah Carey – The First Vision"**, nur original, keine Kopie. Zahle 50 DM inkl. Porto/Nachnahme, wenn in gutem Zustand. Tel. 0174/7645939 (auch SMS)

Gibt es eigentlich **weibliche Playstation-Fans**? Wenn ja, wo seid ihr? 29-jähriger Sonnyboy sucht nette Mädels zwischen 24-29 Jahren zum Quatschen und Talken. Meldet Euch, freu mich schon! SMS 0177/7943696 (Heiko)

Suche für **Playstation**: Final Fantasy7 bis 30 DM, für Saturn: Dark Savior bis 45 DM, für Super Nintendo. Contra3 und Super Probotector bis je Spiel 30 DM. Bedingung: Alle Spiele mit Verpackung + Anleitung + guter Zustand. Tel. 0711/556143 (Andy)

VERKAUFE

NINTENDO

Verkaufe **Nintendo64** mit 2 Controllern, 2 Memory Cards, Expansion-Pak 200 DM und Spiele wie Turok2 60 DM, Super Mario64 40 DM, Super Smash Brothers 50 DM. Tel. 0711/357286 (Jörg)

Verkaufe für **NES**: Ballon Fight, Crack Out, Dragon's Lair, Guardian Legend, Hook, Ice Climber, Mega Man3, Paperboy, Prince of Persia, Battle of Olympus, Track & Field2 usw, je 55 DM inkl. Porto. Tel./Fax. 030/6258637

Verkaufe **Nintendo64 mit 5 Topspielen** wie Perfect Dark, James Bond: Die Welt ist nicht genug u.a. sowie eine Menge Zubehör, z.B. Memory Card, 2. Pad usw. Thiemo Haisch, Klosterwaldstr. 2, 87724 Ottobeuren, T. 08332/1253

Verkaufe **Super-Nintendo-Spiele** an Höchstbieter, z.B. Breath of Fire2, Final Fantasy3, Lufia usw. Tel. 0173/7788611 (Manuela)

Löse Videospielsammlung auf: **N64** + 2 neue Pads + 5 Top-Titel 290 DM. Habe fast alle Konsolen + viele Spiele (auch Raritäten). Tel. 08584/561

Verkaufe **US-RPGs** Final Fantasy2, Lufia1, Lufia2, Tecmo Secret of the Stars, Breath of Fire1, Final Fantasy3, beide mit Spieleberater. Tel. 02571/6420 (Maria, ab 18 h)

SEGA

Virtua Striker2000.1 30 DM, Phantasy Star Online 50 DM, Dreamcast + 2 Pads + Resident Evil: Code Veronica + oben genannte Spiele 400 DM. Tel. 0173/9460483

Verkaufe für **Mega Drive CD**: Flashback (us) 125 DM, Heimdall (us) 125 DM, Racing Aces (us) 65 DM, Revenge of the Ninja (us) 85 DM, Rise of the Dragon (us) 85 DM, Road Rash (us) 85 DM etc., inkl. Porto. Tel./Fax. 030/6258637

D2 (us) 50 DM, PAL: Virtua Striker 20 DM, Bust-A-Move 20 DM, Japan: Airforce Delta 40 DM, Tokyo Highway Battle, Incoming, Sega Rally2, Virtua Fighter3, Seventh Cross, Redline Racer je 25 DM, evtl. Tausch gegen MSR. Tel. 0170/8679578 (ab 15 Uhr)

Dreamcast Multinorm + 2 Joypads + RGB + 2 VMU + ca. 20 Spiele, z.B. Shenmue (PAL), Evil Dead (us), Starlancer (us), Prince of Persia, NFL 2K1, NBA 2K1 etc., nur komplett für 500 DM. Tel. 0177/4866913

Tomb Raider – Die Chronik, Metropolis Street Racer je 40 DM. Tel. 05673/1626, 0172/5662104 (Mario)

Verkaufe **Sega Dreamcast** Multinorm mit 14 Spielen (Daytona 2001, Jet Set Radio usw.) + Memory Card + Kabel VHB 850 DM. Suche Radiant Silvergun (Saturn), Xenogears (Playstation us), Metal Slug (Saturn/Playstation), Snatcher. Tel. 0160/2963264 (Dieter)

Sega Dreamcast mit 2 Monaten Garantie + RGB/Audio + Controller + VMS + Rumble Pak + 9 Spiele (Phantasy Star, Shenmue, MSR, Soul Calibur, Capcom vs. SNK, Sonic Adventure, Virtua Fighter3 usw.) für 500 DM. Tobias Röhler, Allee 26, 31552 Rodenberg

Spiele für **Saturn**: Nights, Tomb Raider, Panzer Dragoon., Virtua F. Remix, Command & Conquer, Gungriffon, W.W. Soccer97+98, Magic C., Fifa98, Resident Evil1, Titan Wars., Shockwave. Assault, Enemy Zero, NBA Jam Ext., Virtual On zusammen für 300 DM, einzeln 15-25 DM. Tel. 04351/43940 (ab 18 Uhr)

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5,50 DM

Einfach ausschneiden und einsenden an: Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

SUCHE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ ANDERE KONSOLEN & EXOTEN ☐ OLDIES & KLASSIKER ☐ SONSTIGES

VERKAUFE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ ANDERE KONSOLEN & EXOTEN ☐ OLDIES & KLASSIKER ☐ SONSTIGES

PRIVATE KLEINANZEIGE: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich! 5.50 DM in bar oder in Briefmarken beilegen.

Name, Vorname | Straße, Nr. | PLZ, Ort

Ort | Datum | Unterschrift

BEI ANGEBOTEN: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze und keine indizierte Software verkaufe.

D2 (us) 50 DM, PAL: Virtua Striker2 20 DM, Bust-A-Move 20 DM, Japan: Airforce Delta 40 DM, Tokyo Highway Battle, Incoming, Sega Rally2, Virtua Fighter3, Seventh Cross, Redline Racer je 25 DM, evtl. Tausch gegen MSR. Tel. 0170/8679578 (ab 15 Uhr)

Verkaufe für **Dreamcast**. Samba de Amigo (PAL) mit Maracas, 2 Monate alt 270 DM, Spawn (jp) 50 DM, Dead or Alive2 (PAL) 50 DM, Seaman (us) inkl. Micro 120 DM, alle Spiele mit Originalverp. Tel. 030/6567882

Dreamcast + 2 Pads + VMS + Keyboard + Dreamkey + RGB-Kabel + Sonic Adventure + Sega Rally2 + Shenmue + MSR + Power Stone + Soul Calibur + Resident Evil: Code Veronica. Alles wie neu, dazu 3 Demo-CDs für 570 DM. Tel. 089/1573637

Für **Dreamcast**: Shenmue, Resident Evil: Code Veronica 50 DM, Dead or Alive2, Virtua Tennis, Sonic Adventure, Controller 40 DM, VM, Rumble Pak, Maus 30 DM. Dreamcast + Controller + VM + Scart-Kabel 300 DM, alles plus Porto. Tel. 03561/553695

Dreamcast + 3 Pads + 2 Memory Cards + Rumble + Verlängerungs-Kabel + Tastatur + RGB-Kabel + 6 Spiele (Sword of the Berserk, Soul Calibur, Shadow Man, Toy Commander, Trickstyle, Sega Rally2, Chuchu Rocket) 550 DM VHB. Tel. 0174/1618690, 089/8506976

PLAYSTATION

Verkaufe **PSone** mit Controller, Exploder, 5 Memory Cards und 25 Spielen (z.B. Tekken1-3, Tomb Raider1-5, Dear or Alive, Danger Girl, Gekido, Fear Effect, Wipeout3) und Lösungsbücher für 350 DM. Tel. 09241/7992

Verkaufe **PS2-Spiel** Aqua Aqua. Das Spiel kostet 65 DM. Tel. 02203/66707 (ab 14 Uhr)

PS2: Shadow of Memories, Eternal Ring, Orphen - Scion of Sorcery je 60 DM. Playstation: Darkstone, Silent Hill (Platinum) 40 bzw. 20 DM. Alles wie neu! zuzügl. 10 DM Porto & Nachnahme. Tel. 0340/8825696 (Karsten)

Verkaufe **PS2-Spiele**: Fifa2001, Shadow of Memories, ESPN International Track & Field zu je 65 DM. Verkaufe Dreamcast + jegliches Zubehör + 3 Spiele, alles 1A-Zustand und originalverpackt für 450 DM. Tel. 0171/6947719



Die Traumkonsole für traditionsbewusste Hobby-Prügler ist und bleibt SNKs Neo Geo: Neben den jährlichen "King of Fighters"-Updates ist noch eine weitere Beat'em-Up-Kultreihe mit bislang acht Teilen Dauergast im Modulschacht. Jüngster, hochgelobter Ableger der "Fatal Fury"-Serie war 1999 "Garou - Mark of the Wolves" (Bild). Davor kloppten sich 2D-Fans zwischen 1991-1998 u.a. in vier "Fatal Fury"-Episoden, bevor den restlichen Titeln noch ein "Real Bout" im Namen vorangesetzt wurde.

(Ver)kaufe + tausche **PS2 + DC-Spiele**. Ridge Racer5, Tekken Tag, Fifa2001, Shadow of Memories 60-75 DM. Suche Bouncer, Smuggler's Run. Für DC Shenmue, Code Veronica, Sega GT, MSR, Buggy Heat, Rayman2, alles PAL. Tel. 06262/3475, 0177/5191673

Verkaufe für PSone die Spielesammlung **Final Fantasy Anthology** (us, Final Fantasy5+6) neu (in Folie eingeschweißt) für 150 DM. Tel. 0385/5558861

EXOTEN

Neo Geo Module: **Mark of the Wolves**, Metal Slug X, King of Fighters96+97. Für Sony Playstation: Metal Slug (jp). Tel. 0043/7237/4796

Vectrex + Software, Lunar1+2 Playstation, Lunar2 Mega-CD, Mega-Drive-Shooter + Rollenspiele, Shining Force Mega-CD. Patrick Rummler, Kirchstr. 16, 68159 Mannheim

Spiele & Zubehör für Mega Drive, Mega CD, 32X, Master System,. Game Gear, Saturn, Dreamcast, SNES, NES, N64, Playstation, 3DO, Jaguar, CD-i, Neo Geo CD, PC, Platinen, Soundtracks, Laser Disc, Bücher, viele us/jp-Sachen. Tel./Fax. 030/6258637

Verkaufe **Neo Geo Konsole** + Umbau + 30 Module gegen Gebot. Tausche und verkaufe 20 Jamma-Platinen + 40 Neo Geo MVS-Module. Verkaufe Neo Geo MVS-Boards 1-4 Slot. Mega Drive + CD + 32X + 60 Spiele + SNES (us) + 12 Spiele + 7 PC-Engine-Spiele. Tel. 08431/41991, 0170/3691231

Vectrex + Software, Lunar1+2 Playstation, Lunar2 Mega-CD, Mega-Drive-Shooter + Rollenspiele, Shooter PSone, Shining Force Mega-CD. Patrick Rummler, Kirchstr. 16, 68159 Manheim

Verkaufe **MAK-Automatenplatinen**, habe: Aero Fighters 300 DM, Action-Prügler 180 DM, Gal's Panic 120 DM, Street Fighter2 120 DM, Tetris 60 DM, Dragon Ninja 110 DM, Vigilante 40 DM. Tel. 05362/61518

OLDIES

Verkaufe für **Super Nintendo** verschiedene Spiele für 20-40 DM. Verkaufe auch für Playstation Tomb Raider4 (40 DM) und Theme Hospital (20 DM). Tel. 0175/9169175

Verkaufe für **Mega Drive**: Shinobi1+2, Phantasy Star2-4, Shining Force1+2, Thunderforce2-4, Landstalker, Liberty or Death, Dungeons & Dragons, Castlevania, Dune1+2, Ranger X, Stück 50-90 DM. Tel. 0172/2768073

SONSTIGES

Verkaufe, kaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle Systeme, kaufe und tausche auch ganze Sammlungen, habe auch Oldies, Game & Watch, Tabletops usw. Tel. 089/1403732, 0179/4040992

Achtung im Raum Chemnitz, auf dem Lessingplatz 7 findet täglich eine **Tauschbörse** für Videospiele und Konsolen statt. Einfach mal vorbeischauen, Mo-Fr 10-18 Uhr. Auch Ankauf möglich.

Verkaufe für **Dreamcast**: Shenmue, Gun-Shooter + Original Gun, Horrorspiel, Sword of the Berserk, Dreamkey-Software. Suche außerdem für Dreamcast UK-PAL oder US-Version von Harrier + Keyboard. Tel. 0041/7965/59786 (Fabienne, SMS)

Verkaufe, tausche Mega Drive, master System, Saturn, PC-Engine, Dreamcast, Neo Geo Pocket, für Mega Drive Ranger X, Thunderforce3+4, Aeroblasters, Heavy Unit, Warsong, Wonderboy4, Gunstar Heroes, Hellfire, Musha Aleste, Actionspiel usw., alles jp. Tel. 0160/3774722

MAIL!AC

Bitte schreibt an
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital an sf@maniac-online.de

Stellungnahme

Nachdem ich mit meinem Brief in der vorletzten MAN!AC scheinbar vielen (Online)-Zockern ziemlich auf die Füße getreten bin, möchte ich mich hierzu folgendermaßen äußern.
Zu meiner Person: Als ich Anfang der 90er-Jahre mit dem Medium 'Videospiele' in Kontakt getreten bin, verfiel ich sofort dem Charme dieser vorzüglichen Unterhaltungstechnologie. Begonnen hat alles mit dem Game Boy, danach kam meine erste stationäre Konsole, das Mega Drive, gefolgt vom Mega CD (bis heute meine Lieblingskonsole, da das Angebot an hochwertigen Rollen- und Strategiespielen nach meinem Geschmack bis heute unübertroffen ist), dem Super NES (ich liebe "Final Fantasy VI"), dem 32X (wer sich dieses System gekauft hat und sich über Sega beschwert, hat keinen Durchblick in der Videospielbranche), dem Saturn (als US-Import; zwar glücklos, aber mit Perlen gesegnet worden, für die ich heute noch meine kleinen Zehen hergeben würde), dann erst kam die PSone, das Nebel64 (der größte Fehlkauf meiner Videospielgeschichte) und als treuer Sega-Anhänger auch der Dreamcast. Böse Zungen, die behaupten, ich sei ein Sony-only-Verehrer oder hätte Scheuklappen im Gesicht, muss ich also eines Besseren belehren...
Wie bereits erwähnt, gilt meine Vorliebe den Rollen- und Strategiespielen. Seit dem Mega Drive habe ich alle möglichen Vertreter dieser Genres verschlungen, weshalb ich zum Schluss kam, dass "PSO" einfach gnadenlos überbewertet ist. Handfeste Gründe hierfür habe ich ja in meinem umstrittenen Brief zahlreich genannt.
Kritik an den MAN!ACs: Mir liegt mit Sicherheit nichts weiter fern, als euch in irgendeiner Weise beleidigen zu wollen (nicht zuletzt, da die Qualität Eurer Arbeit über jeden Zweifel erhaben ist), aber mich als 'unmündig' oder 'dumm' zu bezeichnen, will ich doch aufs Schärfste verurteilen: Als ein Stammleser der ersten Stunde denke ich, dass ich die Geschmäcker und Beurteilungsschemen der MAN!AC doch ganz gut einschätzen kann, auch wenn sich Euer Team im Lauf der Zeit stark verändert hat. Da in der Vergangenheit sämtliche in der MAN!AC veröffentlichte Wertungen mit meinem persönlichen Geschmack im großen und ganzen übereingestimmt haben, dachte ich, auch diesmal wieder richtig zu liegen. Zugeben muss ich, bei Rollen- und Strategiespielen generell auf das Anspielen zu verzichten. Die Gründe hierfür kennt jeder Fan dieser Genres: Zum einen möchte man sich die Eingangssequenzen aus Gründen der Spannungserhaltung auf das gemütliche Spielen in den eigenen vier Wänden vorbehalten, zum anderen bringt's auch recht wenig, da normalerweise erst im Laufe des Spiels die Komplexität der Zaubersprüche und dergleichen zum Vorschein kommt.
Hauptkritik an Euch ist nun folgende:
1. Die "Phantasy Star"-Vorgänger fielen alle in den rundenbasierten Hack&Slay-Bereich, wie z. B. "Techmo – Secrets of the Stars" oder "Shining in the Darkness/Holy Ark". Wenn Sega nun über Jahre ein bestimmtes Konzept beibehält, um beim Spieler ein Markenbewusstsein zu schaffen und dann beim Wechsel auf ein anderes System das komplette Spielkonzept einschneidend verändert (im Falle von "PSO" vom Rollenspiel zum Action-Adventure), dann wäre es mir schon recht, wenn man auf diese Änderung im Text doch bitte (am besten mehrmals) hinweist.
2. Die von mir genannten Mängel sind nicht von der Hand zu weisen: ein spartanisches Optionsmenü, umständliche Steuerung, nerviger, nicht interaktiver Sound, nur zwei Laufgeschwindigkeiten, von denen das 'Rennen'-Tempo zu spät anspricht (was sich im Eifer des Gefechts als nachteilhaft herausstellen kann). Hinzu kommt noch die Problematik mit dem VM. Deshalb möchte ich Euch mal bei Eurem Wort nehmen, denn in jeder MAN!AC wird auf den 'So werten wir'- Seiten auf die Spielspaßwertung eingegangen: dort steht u. a. "...90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele, bei denen einfach alles stimmt." Und genau das tut es bei "PSO" eben nicht. Des weiteren ist da zu lesen "...eine 70er-Wertung stellt bereits eine Kaufempfehlung für Genre-Fans dar", und da ich Genre-Fan bin, war ein Kauf von "PSO" für mich bereits nach dem Lesen des ersten Preview so gut wie beschlossene Sache.
Kritik an den Leserbrief von Thomas Weber: "Zu komplex" war mir in meiner Laufbahn noch nie eine Benutzeroberfläche oder ein Techniksystem; ich habe nur ein Problem damit, wenn die Programmierer nach dem Motto verfahren "warum einfach, wenn's doch auch unnötig kompliziert geht". So wäre es doch z. B. kein Problem, vier Techniken auf das Digitalkreuz zu legen, während man sich mit dem Analogstick durch die Optionen klickt (oder ist mir da was entgangen?). Außerdem können nicht alle Rassen Techniken benutzen. Dies ist nun mal Fakt. (...)
Zur Trefferwahrscheinlichkeit: Dann lass' ich eben in Zukunft die Finger vom 'Super-Attack'-Button – schrumpft die Aktionspalette eben unter Umständen um 50% auf nur einen Button; ganz toll. Außerdem habe ich mich nie über eine fehlende Pausefunktion beschwert, nur über das spartanische Optionsmenü. Wenn Thomas allerdings 'Hektik' als spielspaßförderndes Element bejubelt, muss man festhalten, dass sich unsere Geschmäcker doch sehr unterscheiden...
Meine Forderung: Ich fordere eine nachträgliche Abwertung der Spielspaß-Note auf einen Betrag zwischen 70 und 79%, was dann zwar immer noch großzügig wäre, aber immerhin würden wir uns in die richtige Richtung bewegen.
Noch ein Nachwort an alle, die mir jetzt (oder bereits vorher) den Tod am Pranger wünschen: Das perfekte Spiel, das jedem gefällt und jeder in den Himmel lobt, gibt es leider noch nicht – Referenzen in einem bestimmten Genre schon; aber das ist "PSO" nun mal definitiv nicht!

Stefan Augenstein, Keltern

Wenn Du Dich als 'unmündig' oder 'dumm' von uns diffamiert fühltest, tut uns das natürlich leid – hätten wir das wirklich angenommen, so hätte uns spätestens dieser gehaltvolle Leserbrief eines Besseren belehrt. Nichtsdestotrotz werden wir Deine Forderung mit der Abwertung von "PSO" nicht erfüllen; wir sind immer noch vom Spielspaßpotenzial dieses Online-Titels überzeugt. Womit Du recht hast, ist, dass wir noch genauer auf den Action-RPG-Charakter des Spiels hätten hinweisen sollen – vor allem auch wegen der Tatsache, dass "PSO" tatsächlich wenig mit seinen Namensvettern zu tun hat. Wir werden in Zukunft verstärkt auf solche Details achten.

UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: Formel-1-Kenner werden sich schon gewundert haben, wer denn diese ominösen Entwickler 'System 33' sein sollen, die für Sonys "Formel 1 2001" verantwortlich sind. Natürlich meinte Stephan 'Studio 33' – auch wenn er es ca. drei Mal falsch geschrieben hat.
UPDATE: Und nochmal Formel 1 – die PS2-Version von "Formel 1 2001" enthält nun doch eine deutschsprachige Bonus-DVD mit Filmmaterial zur vergangenen Saison. Letzte Ausgabe lag uns nur die englische DVD vor.
UPDATE: Die PAL-PS2-Version von "Unreal Tournament" ist nun doch noch erschienen. Unverständlicherweise wurde der iLink-Modus komplett gestrichen, zudem ruckelt der Splitscreen weiter fröhlich vor sich hin.



Enttäuschung

Eines gleich vorweg: Dass der Dreamcast nicht mehr produziert wird, ist Mist! Vor allem für diejenigen, die schon einen besitzen. Ständig werden irgendwelche Spiele gecancelt. Es ist einfach nur ätzend, wenn ich im Internet lesen muss, dass "Soul Reaver 2", "Commandos 2" und "Black and White" nun doch nicht mehr für den Dreamcast erscheinen. Was soll das? Haben die Entwickler Schiss, dass sich das Spiel nicht verkauft? Ich glaube, dass ein Titel wie "Soul Reaver 2" sich auch auf dem Dreamcast hervorragend verkaufen würde. Na ja, kann man nix machen, außer sich 'ne PS2 anzuschaffen, um be-

sagte Spiele zocken zu können (...).
Könnt Ihr mir bitte sagen, ob und wann diese Dreamcast-Spiele erscheinen, damit ich wenigstens weiß, was Sache ist: "Heavy Metal Fakk 2", "Half-Life dt." (running gag), "Max Payne", "Alone in the Dark 4", "Headhunter", "Virtua Fighter 4" und "Tony Hawk 3"? (...)
P.S.: Was haltet ihr von einer Ankündigungsliste? Welcher Hersteller was für welches System ankündigt, ist doch interessant!

Can Aktas, via E-Mail

Eigentlich ist es nur logisch, dass Entwickler ihre Projekte für eine Konsole, die nicht mal mehr produziert wird, einstampfen. Crystal Dynamics war wohl noch nicht so weit mit dem Dreamcast-"Soul Reaver 2", sodass die Kosten/Nutzen-Analyse eindeutig ausfiel. Und dass das Internet nicht immer ein Garant für verlässliche Nachrichten ist, beweist Deine Behauptung, "Commandos 2" und "Black and White" wäre ebenfalls den Marketing-strategen zum Opfer gefallen. Ersterer Titel wird garantiert noch veröffentlicht, Molyneux' Göttersim soll zumindest laut Sega im 3. Quartal 2001 erscheinen. Allerdings ist dies, wie alle Publisher-Ankündigungen, mit Vorsicht zu genießen – und dass ist auch der Grund, warum wir keine monatliche Aufstellung ins Heft bringen. Zuviele Falschinformationen befinden sich in den offiziellen Release-Listen.
Zu Deiner Frage nach den speziellen Titeln: "Half-Life dt." soll definitiv noch die nächsten Monate kommen, "Alone in the Dark 4" ist bereits im Juni dran und "Headhunter" geben wir auch noch ein gewisse Chance. Den Rest kannst Du getrost abhaken...

USK bald FSK?

In einem (ziemlich öden) Konkurrenz-magazin habe ich gelesen, dass die Bundesregierung vorhat, die Altersfreigaben von Computerspielen gesetzlich bindend zu gestalten – vergleichbar mit der FSK bei Filmen. Ist da was dran? Und was würde das für Zocker wie mich bedeuten, die unzensierte englische PAL-Versionen bevorzugen? Hat man dann als Internet-Loser keine Chance mehr? NTSC-Spieler dürfte das dann ja genauso treffen! Ein um sein Hobby bangender

Karsten Mäke, Dessau

Momentan wird wirklich in der Regierung diskutiert, verbindliche Altersfreigaben auf Video- und Computerspiele anzuwenden. Die Folge wäre, dass Titel, die zwar nicht indiziert sind, aber eine Ab-18-Jahre-Wertung erhalten, nicht mehr an Jugendliche verkauft werden dürfen – eigentlich eine ganz sinnvolle und logische Regelung. Andererseits würden Import-Spiele, da sie ungeprüft sind, wie Import-DVDs oder -Videos ebenfalls unter das Verkaufsverbot für Minderjährige fallen. Selbst wenn es sich um ein amerikanisches "Pokémon"-Modul handelt. Die Leidtragenden wären also hauptsächlich Import-Fans unter 18 Jahren.

Subjektivität

Ich möchte ein paar Punkte zum Leserbrief 'Neutralität' von Mario Scheer aufzählen, da ich denke, dieser Mensch hat keine Ahnung von Videospielen.
1. Da schreibt der Autor doch tatsächlich, der Dreamcast und das N64 wären insbesondere von Euch bevorzugt worden. Ich glaube nicht, dass ich der einzige bin, der das eher andersrum einschätzt, da Ihr meiner Meinung nach absolut voreingenommen Eure Dreamcast-Tests gestartet habt und – auch wenn Ihr neutraler geworden seid – immer noch die Playstations bevorzugt (dies spiegelt lediglich meine Einschätzungen Eurer Tests wieder).
2. Da steht, "Conker" wäre nicht innovativ genug und der N64 wäre mit seiner vernebelten Grafik viel zu sehr mit guten Noten überschüttet worden, während die PSone immer für die Texturverzerrungen getadelt wurde. Bitte: Ein Beispiel, ein einziges Beispiel für den letzten Punkt will ich sehen und ich höre sofort auf zu schreiben! Wenn die Grafik auf der PSone übel ist, dann liegt das zum einen an der Hardware, zum anderen an den Entwicklern, die keine vernünftige Engine programmieren konnten. Hier wird gefordert, man solle N64-Grafik mit Xbox-Grafik vergleichen, was genau so großer Schwachsinn wäre, wie PSone mit Dreamcast oder ähnlichem zu vergleichen. Man sollte immer im Auge behalten, was bei der vorausgesetzten Hardware möglich ist und was davon realisiert wurde. Nur dann kann man objektive Grafik-Bewertungen geben.
3. Lustigerweise hat der Autor keine der Konsolen, über die er sich so lauthals beschwert hat. Ich denke, dann kann man nun wirklich nicht objektive Leserbriefe schreiben. Ich nenne sowohl SNES, N64, Game Boy Color , Mega Drive, Nomad, Neo Geo Pocket Color und Dreamcast als auch PSone sowie PS2 mein Eigen und denke daher, ein bisschen besser die Sachlage zu überblicken. Ob ich damit Recht habe, sei den Lesern dieses Briefes überlassen.
Als letztes möchte ich noch auf die Tatsache eingehen, dass Nintendo dieses und letztes Jahr wieder einmal bewiesen hat, dass man sehr wohl noch auf dem Markt mithalten kann. Denn wenn man schon schlecht auf die von Sony und vermutlich bald auch von Microsoft beherrschte Zielgruppe eingehen kann, sollte man schließlich versuchen eine andere Zielgruppe – in diesem Fall sind es halt Kinder – anzupeilen. Daher hat es Nintendo mit Sicherheit nicht nötig, für die anderen Next-Generation-Konsolen zu entwickeln. Andererseits bin ich mir sicher, dass Sega als Entwickler einen beachtlichen Beitrag zu den Verkäufen der PS2 und Xbox beitragen wird, da Sega zu den wenigen wirklich einzigartig guten Entwicklern gehört. Sony hat dagegen nur durch die Erfahrung im Elektro-Geschäft eine (schwer zu programmierende) Monopol-Konsole geschaffen.

Markus, via E-mail

Ohne jetzt unser Magazin beweihräuchern zu wollen, aber irgendwie scheinen wir unseren Job als unabhängiges Multiformat-Blatt doch ganz gut zu machen. Es ist erstaunlich, wie oft von Lesern und Industrie in unsere Artikel oder Wertungen latente Subjektivität hineingedeutet wird. Das Amüsante dabei: Jeder fühlt sich oder sein Lieblingssystem benachteiligt, mal sind wir zu PS2-feindlich, dann haben wir wieder eine tiefsitzende Abneigung gegen den Dreamcast. Liebe Systemfans: Wir sind nicht daran schuld, dass die meisten PS2-Spiele Treppenoptik aufweisen, das N64 durch Nebelbildung mangelnde Prozessorkraft kaschiert oder die Dreamcast-Werbung so selten blöd war – wir liefern Euch die Fakten und erlauben uns, Hard- und Software wie auch Firmenpolitik nach bestem Wissen und Gewissen zu beurteilen.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Stephan Freundorfer (sf), viSdP
Redaktion: Oliver Schultes (os), Colin Gäbel (cg), Simon Biedermann (sb), David Mohr (dm), *Freie Mitarbeiter:* Ulrich Steppberger (us), Max Wildgruber (mw), Agentur Redplan (rp)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: 08233/74010, Telefax 08233/740117
www.maniac-online.de
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (3,63 DM/Min)
Abo-Service (keine Nachbestellungen) Telefon (089) 85709145
e-Mail: maniac@pan-adress.de

Layout: Andrea Danzer, WMGraphix
Titelmotiv: "Alone in the Dark 4" © Infogrames
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky,
Telefon (0 40) 52 37 196
Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.
Erscheinungsweise: monatlich

Nachbestell-Service
Cybermedia GmbH, MAN!AC-Nachbestellung, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Nachbestellungen nur gegen Vorkasse (5,50 Mark pro Heft), nicht telefonisch! Bitte beachten Sie den Coupon im Heft!

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Belichtung: Kreuzeder@advertising, Maximilianstraße 9, 86150 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf bei Salzburg

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



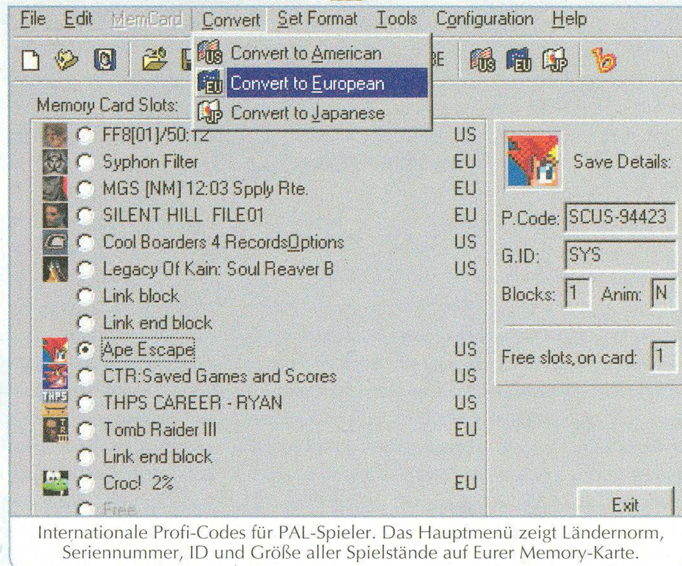
INSERENTEN

Der Spielstand-Manager

Mit DexDrive, Caetla und Xploder sichern Playstation-Fans ihre Spielstände auf Festplatte und laden Savegames aus dem Internet auf die MemCard. Dabei gibt's Kompatibilitätsprobleme, denn die meisten Savegames im Netz sind nur mit der japanischen oder amerikanischen Spielversion kompatibel – für reine PAL-Zocker frustrierend. Bis ein Spielstand auf die PAL-Homepage www.dexdrive.de kommt, vergehen oft Wochen oder gar Monate. Der kostenlose Spielstandmanager „PSX Game Edit" für den PC setzt dem Übel ein Ende: Holt Euch das praktische Tool aus dem Internet (http://moberg-dybdal.dk/psxge), um Spielstände zu manipulieren und sie an die PAL-Norm anzupassen.

Installation: Game-Edit benötigt kein Setup, Ihr startet das 700K-Tool einfach mit Doppelklick. Der Manager unterstützt alle gängigen File-Formate, darunter auch Spielstände von „Bleem", „Virtual Game Station" und dem Madcatz „Data-Deck". Außerdem ersetzt das Programm die Kommunikationssoftware für DexDrive, Xploder und Caetla: Diese drei Accessoires lassen sich mit Game-Edit ansteuern. Klickt im Settings-Menü auf Eure Playstation-Verbindung und schon erscheinen die Spielstände der eingelegten Playstation-Memcard auf Eurem PC-Bildschirm. Neben Spielständen und MemCard-Images erkennt das Tool auch Dateien für die Pocket-Station und Heimentwicklerspiele.

Norm-Konverter: Der Konverter macht Savegames aus aller Welt mit Euren PAL-Spielen kompatibel. Markiert im Hauptmenü einen oder mehrere Spielstände und klickt anschließend im Convert-Menü auf die gewünschte Ländernorm (PAL, US oder Japan).



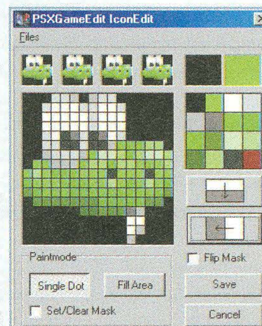
Internationale Profi-Codes für PAL-Spieler. Das Hauptmenü zeigt Ländernorm, Seriennummer, ID und Größe aller Spielstände auf Eurer Memory-Karte.



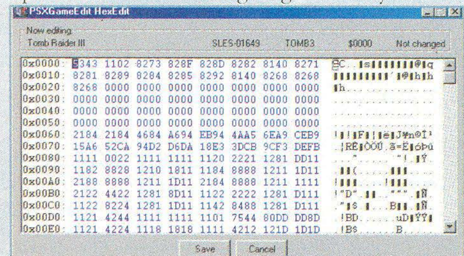
„PSX Game Edit" unterstützt Mogel-Hardware: Via DexDrive, Xploder und Caetla bearbeitet Ihr Eure Savegames auf der MemCard.

Spielstand-Editor: Mit dem Hexeditor durchsucht und manipuliert Ihr die Speicherstellen Eurer Spielstände – mit etwas Glück entdeckt Ihr in dem Zahlensalat den Counter Eurer Continues oder Heilkräuter. Über die eingebaute Patch-Funktion lassen sich außerdem wenige Spielstände per übersichtlichem Menü manipulieren: Bei „Tomb Raider 3" beschenkt Ihr Lara mit Speicherkristallen, in „Spyro" bestimmt Ihr Eure Lebenszahl. Wenn Ihr eigene Spielstände erfolgreich verändert und Spielename samt Speicheradresse an die Macher mailt, wird Euer Cheat beim nächtsen Update in die Patch-Liste aufgenommen. Bevor Ihr mit Euren kostbaren Savegames experimentiert, solltet Ihr aber eine Sicherheitskopie anfertigen.

Icon-Editor: Ihr wollt ein Spielstand-Icon auf Euer PC-Desktop übernehmen oder für Eure Savegames eigene Grafiken malen? Mit dem Icon-Editor habt Ihr jeden Pixel unter Kontrolle: Ihr wählt eine Malfarbe und setzt beliebige Punkte ins Raster, neben dem Pixel-Modus besitzt das Tool Spiegel- und Füllfunktion. Das Werkzeug unterstützt auch animierte Icons: Wechselt per Mausklick zwischen den Animationsphasen und lasst Crocs Nase tropfen, Apes Auge zwinkern oder Solid Snakes Ohr wackeln. *rp*



Mit dem Icon-Editor erstellt Ihr lustige Animationen für Eure Spielstände



Eingebauter Hexeditor für Spielstände: Die Suche nach Leben & Co. ist mühselig, aber einen Versuch wert.

Video-CDs auf Dreamcast

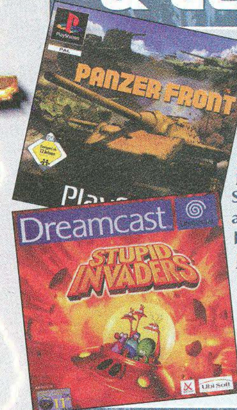
DONGLE-COMBI: Nach dem MP3-Player von Blaze macht Ihr Eure Sega-Konsole nun mit Video-CDs kompatibel. Der „DC Video-CD-Player" kostet im Importhandel 55 Mark und besteht aus einer GD-ROM und einem Modul (Bild unten) für den Joypad-Port. Nach dem Start wechselt Ihr die Boot-GD gegen eine Video-CD, der Player beherrscht Trackwahl, Suchlauf und Pause. Außerdem lässt sich die Lautstärke regulieren: Alle Anzeigen werden am oberen Rand eingeblendet (Bild rechts).

STOTTERBILD: Wer kleine Filme (z.B. von einer Webcam) mit Nero & Co. auf CD brennt, kann diese mit dem Dreamcast anschauen. Bei Filmen in TV-Auflösung (320 x 240 Pixel) läuft der Ton einwandfrei, aber das Bild ruckelt in kurzen Abständen. Der Video-CD-Player ist ein witziges Tool, kann aber mit PC und DVD-Player nicht konkurrieren.



LAST RESORT

Mitmachen & Gewinnen



HABT IHR CHEATS ODER VERSTECKTE ABKÜRZUNGEN ENTDECKT? Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblingskonsole abstauben! In dieser Ausgabe bringen wir für die besten Tipps je drei Spiele für Dreamcast und Playstation unter die Leute. Heute lockt das Actionspiel "Panzer Front" und das Adventure "Stupid Invaders"! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
KENNWORT: TIPPSTEUFEL
WALLBERGSTR.10 - 86415 MERING



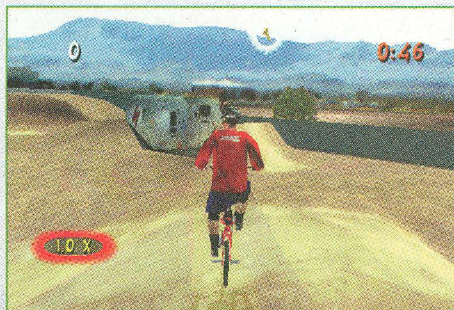
Sportspielfans aufgepaßt! Diesmal stehen die Tipps&Tricks-Seiten eindeutig unter dem Motto digitaler Körperertüchtigung. Ob Baseball, BMX oder Boliden – alles was Euch ins Schwitzen bringt, ist vertreten. Für geruhsamen Ausgleich sorgen etliche Schummeleien für Spezialisten aus der Importecke! Hoffentlich ist für jeden von Euch was dabei! Bis zum nächstenmal!

Euer Max

TJ LAVIN'S ULTIMATE BMX

Warehouse Rock: Wenn Ihr mit Eurem Drahtesel das Areal 'TJ's Backyard' unsicher macht, findet Ihr dort einen verrosteten Lieferwagen. Hoch in der Luft über der Front des Vans schwebt ein Schlüssel. Versucht die steile Rampe gleich unter dem Schlüssel mit Höchstgeschwindigkeit zu nehmen und baut am Höhepunkt Eures Sprunges noch ein Special ein, um zusätzliche Höhe zu gewinnen. Jetzt solltet Ihr den Schlüssel berührt haben, wodurch die Strecke 'Warehouse Rock' freigeschaltet wird.

Zwei-Spieler Underground Track: Wenn Ihr den ersten Schlüssel ergattert habt, taucht im oben erwähnten 'TJ's Backyard' ein weiterer Schlüssel auf. Habt Ihr auch diesen erwischt, schaltet Ihr noch eine Piste frei, die im Zwei Spieler-Modus befahrbar ist. Die neue Strecke nennt sich 'Underground Track' und sollte genügend Platz bieten, um sich mit einem Kumpel darauf auszutoben.



Der Schlüssel hängt verdammt hoch in der Luft: Mit genügend Schwung und dem richtigen Absprungpunkt solltet Ihr ihn dennoch erwischen.

ALL STAR BASEBALL 2002

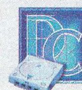
Zwei versteckte Teams: Acclaim versammelt jede Menge bekannter Major-League-Mannschaften in seiner neuen Ballklopfer-Simulation. Um an ein Paar versteckter Teams zu kommen, entscheidet Ihr Euch im Hauptmenü für die 'Exhibition'-Variante. Im nachfolgenden Bildschirm drückt Ihr die beiden unten stehenden Tasten solange, bis Euch ein Tonsignal anzeigt, dass Ihr die '1990 Team Dingers' und die 'Islanders' erfolgreich freigeschaltet habt.

L2 + R2

Noch ein verstecktes Team: Eine weitere verborgene Mannschaft könnt Ihr Euch erschummeln, wenn Ihr im Modus 'Batting Practice' spielt. Wählt den Modus an und haltet alle angegebenen Tasten in diesem Bildschirm gedrückt. Exklusiv für den Trainings-Modus habt Ihr jetzt das altgediente Team der 'Austin Dingers' zu Eurer Verfügung.

L1 + L2 + R1 + R2

DUCATI WORLD



Namen der Macht: Wenn Ihr im Options-Menü Euren Namen aus den weiter unten aufgelisteten Wörtern wählt, funktionieren sie wie ein Cheat und beeinflussen den Spielverlauf zu Euren Gunsten. Achtet darauf, nur Großbuchstaben zu verwenden.

BADDRIVER
Alle Lizenzen
ITSALLOVER
Alle 'Quick Race'-Strecken und -Motorräder
GREEDYGIT
Unerschöpflicher Geldvorrat
TEAM
Zeigt die Programmierer und Grafiker
TODDMCARTOTR
900 SS FE-Maschine
THEDOGSNADS
Fogarty-Maschine

Spieler 1: Namen eingeben
CheatEnabled
A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m
n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! ' ,
- . : ; ? / Space Delete End
A Confirm B Back

Am Ende des Wortes müsst Ihr keine Bestätigung drücken. Der gewünschte Effekt stellt sich nach korrekter Eingabe von selbst ein.

MAN!AC Tipps-Hotline 0190/88241228

(3,63 DM/Min)

KOMPETENTE HILFE: Kein Weiterkommen mehr bei eurem Lieblingsspiel? Ob zu wenig Munition, unterbelichtete Heldentruppe oder kniffliger Endgegner: Unsere Tipps-Hotline weiß bestimmt Rat. Ab sofort erhaltet ihr unter 0190/88241228 (3,63 DM/Min) kompetente Hilfestellung zu allen Videospielen für Playstation, Dreamcast und Nintendo 64. Unsere Hotline-Mitarbeiter beantworten Eure Fragen täglich von 8-24 Uhr, natürlich auch am Wochenende. Haben die Mitarbeiter nicht gleich einen entsprechenden Tipp parat, recherchieren sie in umfangreichen Datenbanken nach der Lösung des Problems. Bei Eurem nächsten Anruf wissen sie dann Bescheid, und Ihr spart Euch teure Wartezeiten am Telefon.

Spider-Man



UNIVERSAL-CHEAT: Für die brandneue 128-Bit-Umsetzung der Abenteuer des berühmten Marvel-Superhelden gibt es schon einen mächtigen Mega-Cheat. Einmal eingegeben schaltet er alle anderen Schummeleien, sämtliche Kostüme, Titelbilder und Level auf einen Schlag frei. Einzugeben ist das untenstehende Passwort im 'Special'-Menü unter der Abteilung 'Cheats'.

LEANEST

Die korrekte Eingabe wird mit einem wackelnden Bildschirm quittiert.

LEVEL-SKIP: Wenn Ihr nicht die ganze Packung Cheats auf einmal haben wollt, sondern es vorzieht, mit Spideys klassischen Stärken und Schwächen alle Level zu erkunden, solltet Ihr im Cheat-Bildschirm den folgenden Code eingeben, der Euch bequem zwischen allen Leveln umher warpen lässt.

MME WEB

MODISCHE SPINNEREIEN: Ganze neun Kostüme könnt Ihr anlegen, wenn Ihr einen der untenstehenden Begriffe als Cheat benutzt.

MRWATSON
Peter Parker
SYNOPTIC
Spider-Man Unlimited
MIGUELOH
Spider-Man 2099
XLRTRNS
Scarlet Spider
SM LVIII
Quick Change
SECRTWAR
Symbiont
TRISNTNL
Captain Universe
KICK ME
Amazing Bagman
CLUBNOIR
Ben Reilly

CHETAS OHNE ENDE: Gezielter als der Supercheat lassen sich diese Passwörter einsetzen, um nur ganz bestimmte Veränderungen zu erzielen. Einzugeben sind sie wie gehabt im Cheat-Bildschirm im 'Special'-Menü.

ADMNTIUM
Unsterblichkeit
WEAKNESS
Volle Energie
GLANDS
Unendliche Netzflüssigkeit
RGSGLLRY
Alle Charaktere für die Gallerie
KIRBYFAN
Alle Comic-Cover für die Gallerie
FANBOY
Alle Comic-Books für die Galerie
EGOTRIP
Spidey mit Kopfweh
STICKMAN
Spidey als Steckerlfisch

RC REVENGE PRO



Alle Autos freischalten: Die quirlige Raserei bietet Euch eine Menge unterschiedlicher Modelle zum Freispielen. Ihr könnt aber auch sofort aus dem Fundus ferngesteuerter Fahrzeuge wählen, wenn Ihr im Start-Bildschirm die folgende Tastenkombination eingebt.

L1 L2 R1 R2 ● ■

Alle Strecken: Ein ähnlich zeitsparender Trick lässt sich auch für die reichhaltigen Strecken anwenden. Gebt Ihr die Tastenfolge im Hauptmenü ein, stehen Euch auf einen Schlag alle Kurse zur freien Verfügung.

L1 R1 R2 ■ ●

Meisterschaften: Die letzte Kombination schaltet Euch alle als 'Cup' betitelten Meisterschaften des Spiels frei. Wenn Ihr den Code wiederholt im Hauptbildschirm anwendet, könnt Ihr Euch nach und nach an allen Wettberwerben versuchen, ohne diese der Reihe nach gewinnen zu müssen.

L1 R1 R2 L2

Schnellstart: Um einen taktisch wertvollen Blitzstart hinzulegen, wartet Ihr vor dem Rennen den Countdown ab bis das Wort 'GO' auf dem Bildschirm groß angezeigt wird und drückt dann die ✖-Taste.



Mit richtigem Timing kann Euch keiner stoppen

DSF FREESTYLE SCOOTER



Ultimativer Cheat: Ein Spiel mit den trendigen (und oft nervigen) Silberrollern zum Inhalt musste ja irgendwann kommen. Wenn Ihr nicht gerade zu den Könnern im Umgang mit dem virtuellen Tretroller gehört, dann solltet Ihr auf den Universal-Cheat zurückgreifen, der Euch ruckzuck alle Charaktere und Strecken freischaltet, die Ihr Euch sonst mühsam errollern müsstet. Pausiert einfach das Spiel und benutzt den Code:

→ ↓ → ← → ↑ → →

Alle Kurse: Falls Ihr nur alle Strecken fahren möchtet, Euch die Fahrer-Charaktere aber erkämpfen wollt, könnt Ihr in der Level-Anwahl mit dieser Tastencombo den gewünschten Effekt erreichen.

L2 R1 ■ ▲ L2 ✖ ✖

Special Moves: Jeder Charakter hat einige besonders spekakuläre Tricks auf Lager, die Ihr Euch mit der folgenden Liste recht leicht aneignen dürft.

Daryl
Bluenose: ↑ → ●
Backflip: ↓ ↓ ■
Backside Bones: ↓ ▲

Chad
Frontflip: ↑ ↑ ■
No-Footed Backflip: ↓ ↓ ■
Rock and Roll: ↑ ▲

Hetor
Front Flip: ↑ ↑ ■
Table Spin: ↑ ↓ ●

Ami
Backflipp: ↓ ↓ ■
Around the World: ← ← ■
Tap Barspin: ↓ ▲

Tikiman grunzt:
→ ●

RUMBLE RACING



Passwörter satt gibt's auch für Electronic Arts' neue Heizerei. Die Codes schalten immer mindestens ein neues Auto und manchmal noch zusätzliche Features wie Strecken oder neue Meisterschaften frei. Um die Passwörter einzugeben, geht Ihr im Hauptmenü auf den Punkt Laden/Speichern und wählt hier die Option 'Passwörter' aus.

P1PROC1PU
Fahrzeug: Cataclysm
Strecke: Falls Down
Meisterschaft: Pro Cup 2

Q2PROC2YT
Fahrzeug: EsCargot
Strecke: The Gauntlet
Meisterschaft: Pro Cup 3

AEPPROPUC
Fahrzeuge: Elite Class, Kill, Surf and Turf
Meisterschaft: Elite Cup

ILETEC1MB
Fahrzeug: Jolly Roger
Strecke: Coal Cuts
Meisterschaft: Elite Cup 2

ILCTEC2VB
Fahrzeug: Malice
Strecke: Wild Kingdom
Meisterschaft: Elite Cup 3

NALDSHHSD
Fahrzeug: XXS Tomcat

1AREXT1AR
Fahrzeug: Vortex

VTYANIYTT
Fahrzeug: Van Itty

AMHBRAAMH
Fahrzeug: Stinger

OPSRTISUC
Fahrzeug: Sporticus

ABOGOBOGA
Fahrzeug: Road Trip

PTOATRTO1
Fahrzeug: Revolution

ARMY MEN: SARGE´S HEROES 2

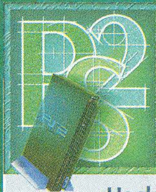
Sämtliche Level-Codes: Wenn Ihr nicht alle 18 Level des 3DO-Geballers hintereinander abgrasen wollt, könnt Ihr diese Passwörter im Levelauswahl-Bildschirm des Hauptmenüs benutzen und Euch gezielt in bestimmten Levels umsehen. Habt Ihr das Codewort im 'Input-Code'-Bildschirm eingegeben, wird das entsprechende Level freigeschaltet und ist anwählbar.

Boot Camp:
BOOTCAMP
Diner Table:
DINNER
Bridge:
OVERPASS
Refrigerator:
COOLER
Graveyard:
NECROPOLIS
Castle:
CITADEL
Tan Base:
MOUSE
Revenge:
ECAPE
Desk:
ESCROTOIRE
Bed:
COT
Plasticville:
BLUEBLUES
Toy Shelf:
BUYME
Cashier:
EXPRESS
Toy Train Town:
LITTLEPLEOPLE
Rocket Base:
NUKEM
Pool Table:
EIGHTBALL
Pinball Machine:
BLACKKNIGHT

Diverse Schummeleien: Neben den Levelcodes könnt Ihr noch ganze sieben Cheats ausprobieren, die alle im 'Input Code'-Modus des Hauptmenüs eingeben werden müssen. Wie bei so vielen Spielen gilt auch bei den "Army Men": Nicht alle Cheats haben auch einen praktischen Sinn. Manche sind sinnlose Spielereien, die keinerlei Auswirkungen auf das rasante Geschehen haben.

FREEPLAY
Alle Level freischalten
NODIE
Unsterblichkeit
GIMME
Alle Waffen
NOSEEUM
Unsichtbarkeit
SHORTY
Miniatur-Modus
IMHUGE
Riesen-Modus
THDOTEST
Test-Info

Gauntlet: Dark Legacy



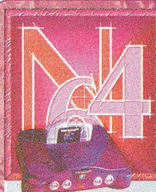
SCHMUTZIGE TRICKS: Jede Menge Schummeleien gibt's für den jüngsten Spross der traditionsreichen Hack'n'Slay-Serie. Wenn Ihr als Spielernamen einen Begriff aus der untenstehenden Liste auswählt, bekommt Ihr einen hilfreichen oder unterhaltsamen Effekt zur Belohnung.

QCKSHT
Schnelle Schussfrequenz
MENAGE
Drei-Wege-Streuschuss
SSHOTS
Superschuss
PURPLE
Turbo-Charakter
XSPEED
Superschneller Charakter
PEEKIN
Charakter mit Röntgenblick
10000K
Jedes Level 10000 Goldstücke
ALLFULL
Jedes Level volle Tränke und Schlüssel
DELTA1
Riesen-Charakter
1ANGLI
Fliegender Charakter
000000
Unsichtbarer Charakter
INVULN
Unsterblicher Charakter

HELDEN MIT STIL: Als Charaktername eingegeben, hüllen diese Codes Eure Helden in modische Outfits:

Knight
CSS222
STG333
RIZ721
ARV984
SJB694
BAT900
DIB626
KA0292
TAK118
Wizard
DES700
GARM00
GARM99
SKY100
Dwarf
NUD069
ICE600
Jester
STX222
PNK666
KJH105
Valkyrie
AYA555
CEL721
TWN300
Warrior
MTN200
RAT333
CAS400

Ogre Battle 64



HAPPY BIRTHDAY: Im Import-Geheimtipp"Ogre Battle 64" könnt Ihr Euch zum virtuellen Geburtstag beschenken lassen. Am Anfang des Spiels müsst Ihr Euren Feiertag angeben. Jedesmal, wenn Ihr laut Spielzeit das Jubiläum feiern dürft, sucht Ihr den 'Hugo Report' auf und wählt dort 'Happy Birthday' als Ereignis. Und natürlich bekommt Ihr ein Geschenk:

20: Gallant Doll
21-29: Scroll/Goblet of Destiny, Urn of Chaos
30: Marching Baton
31-39: Stone of Quickness, Crystal of Precision
40: Censer of Repose
41-49: Bracer of Protection, Mirror of Soul
50: Figurine of Sleipnir
51-59: Sword Emblem, Crown of Intellect
60: Manual of Warfare
61-69: Champion Statuette, Cup of Life
70: Mastaba´s Barrier
71-79: Dowsing Rod, Silver Hourglass, Flag of Unity
80: Charge Horn
81-89: Altar of Ressurection, Revive Stone
90: Diadora´s Song
91-98: Heal Leaf/ Pack, Power/ Angel Fruit
99: Noish´s Promise

EIN BÜNDNIS FÜRS LEBEN: Insgesamt 18 Charaktere warten in der Spielwelt darauf, sich Eurer Sache als Verbündete anschließen zu dürfen. Manche kommen von selbst, anderen müsst Ihr nachlaufen. Hier findet Ihr die kniffligsten Fundstellen für Bündnispartner:

Liedel bekommt Ihr am Ende der 13. Mission nur, wenn die Moral der Landbevölkerung entsprechend hoch ist. Benutzt Einheiten, die die 'Strongholds' erobern, aber nicht besetzen.

Vad: Der wertvolle 'Grappler' Vad nähert sich Euch in der 15. Mission von Osten. Lockt Ihn mit einer fliegenden oder einer Berg-Einheit hinter Euch her, ohne ihn anzugreifen oder zu verletzen. Führt ihn in unwegsames Gelände und lasst Ihn dort zurück. Wenn er am Ende der Mission noch lebt, bietet er die Allianz an.

Biske: Mit Biske könntet Ihr Euch den Bossgegner der 23. Mission holen. Er kommt aber nur mit, wenn Ihr ihn besiegt und keinerlei zenobianischen Verbündeten habt.

Carth: Entscheidet Euch in der 34. Mission, von Romulus aus nach Ptia zu gehen. Carth taucht als Gast-Einheit auf und greift Vitegith-Castle auf eigene Faust an. Sichert sein Überleben, indem Ihr seine Gegenr schwächt. Wenn Ihr keinerlei zenobianische Verbündete habt, schließt er sich nach dem Ende der Mission an.

ALONE IN THE DARK

THE NEW NIGHTMARE – PLAYER´S GUIDE TEIL 1

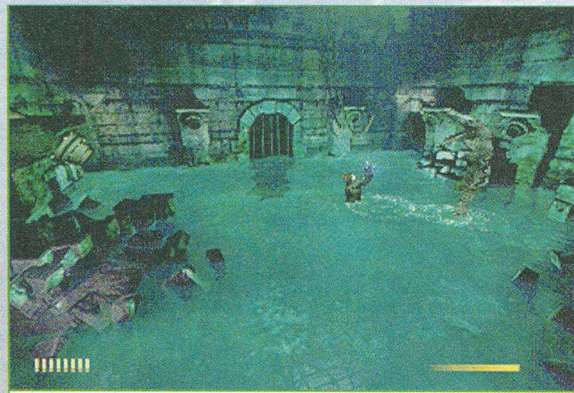


Infogrames' atmosphärischer Grusel-Thriller ist eine harte Nuss: Ihr seid ständig am Munitionslimit, Speicheramulette sind selten und die Rätsel knackig. Aber keine Angst! Wir nehmen Euch bei der Hand. Diesen Monat muss sich Edward Carnby den Dämonen stellen, in der nächsten MAN!AC ist Kollegin Aline Cedrac dran. *os*

Disc 1: Der Weg durch das Landhaus

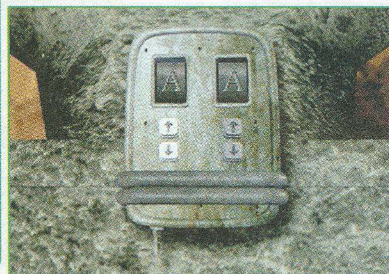
Lauft nach rechts ins nächste Bild. Ignoriert die linke Abzweigung und haltet Euch weiterhin rechts. Nach dem Funkkontakt mit Aline geht Ihr weiter in Richtung Landhaus. Folgt dem Weg, bis Ihr nach einem Torbogen auf frische Blutspuren stoßt. Geht in das Gebäude und nehmt nach dem Gespräch mit dem Verletzten den **kleinen Bronzeschlüssel** auf. Danach folgt Ihr dem Weg in nordöstlicher Richtung. An der Tür benutzt Ihr den eben erlangten Schlüssel. Bleibt auf dem anschließenden Pfad und nehmt die **Magnesiumpatronen** vom Mauersims. Weiter durch die Torbögen und oben durch das Eisentor: Auf dem Weg findet Ihr weitere **Munition**, ein Stück dahinter ein **Medi-Kit** beim zugewucherten Brunnen.

Nun zurück an die Stelle mit den beiden Torbögen. Nehmt nun den Pfad rechts unten im Bild, lauft die Treppe hoch und erledigt den Hund. Geht in die Richtung aus der der bissige Köter kam und macht Euch auf die Attacke von zwei weiteren Vierbeiner gefasst. Gegenüber der Löwenstatue geht's die Treppen hoch, wo Ihr erneut einen Hund erledigt und anschließend dem Weg folgt. Ignoriert die nach oben führenden Stufen und erschießt das Monster bei der folgenden Treppe. Jetzt die Stufen runter, durch das Tor und nach rechts im Bild. Am Ende des Weges dreht Ihr das **Ventil** und der Wasserspiegel sinkt. Lauft zurück, schaltet das auftauchende Monster aus und steigt die Treppe zum Abwasserkanal hinunter.



Drückt bei dem Krokodil-Monster gezielt ab! Nach jedem erfolgreichen Treffer verschwindet es in der stinkenden Abwasserbrühe.





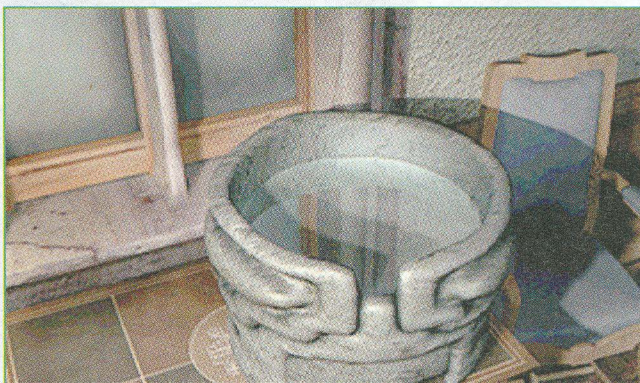
Schiebt die Steinbüste vor den Spiegel (oben) und gebt an der Vorderseite die Buchstabenkombination HM ein (rechts).

Folgt dem Tunnelsystem, bis zu einem größeren Kellerraum. Hier werdet Ihr von einem Krokodil-artigen Wesen angegriffen, das Ihr mit einigen gezielten Einzelschüssen tötet. Danach weiter durch den Tunnel rechts im Hintergrund. Klettert am Ende die Leiter hoch, folgt dem Gang und schwingt Euch schließlich links über das Mäuerchen aus dem Kanal. Schnappt Euch das **Speicheramulett** und geht durch die Tür in den Keller des Landhauses.

Lauft nach der Treppe zunächst nach links und sammelt die **Phosphor**- sowie **Magnesiumpatronen** bei den Holzkisten ein. Auf dem Sekretär liegt das **dreiläufige Gewehr** und ein **Medi-Kit**. Danach in die Halle mit dem Sarg. Öffnet diesen und nehmt den **vergoldeten Schlüssel** an Euch. Schließt damit das Tor links von der Leichenkiste auf und geht hindurch in die Lobby des Landhauses.

Nach dem Funkkontakt mit Aline macht Ihr Bekanntschaft mit einem weiteren Monster. Erledigt es und schaltet das Licht wieder an. Untersucht den Raum und nehmt das **Speicheramulett**. Geht nun zurück zu der **Steinbüste** und schiebt sie vor den Spiegel. Jetzt erkennt Ihr die Gravur auf der Rückseite. Gebt die Buchstabenkombination (H.M.) auf der Vorderseite der Büste ein. Der Mechanismus entriegelt das rechte äußere Bild im ersten Stock des Hauses. Dort holt Ihr Euch den **kleinen rostigen Schlüssel** und schiebt anschließend den Kleiderschrank beiseite. Geht durch die Tür und lauscht der Unterhaltung zwischen den beiden Hauptdarstellern. Holt aus der Schublade des Sekretärs (links neben dem Spiegel) die **Akrobatenstatue** und das **Diktiergerät**. Lauft um das Bett herum und studiert die Aufzeichnungen, die auf dem Nachtkästchen liegen.

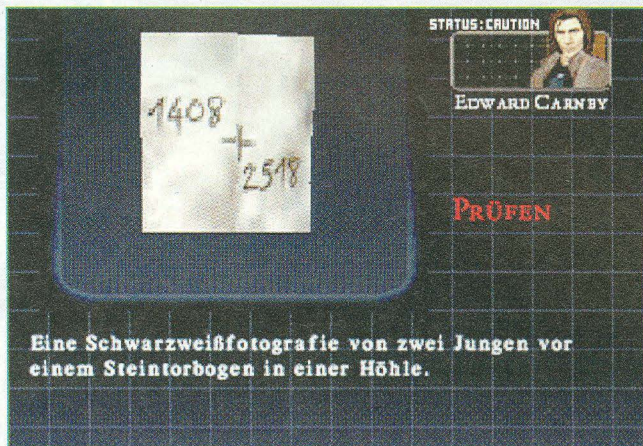
Danach geht's zurück in die Lobby und durch die Doppeltür im Norden. Nach der Unterhaltung mit Edenshaw bekommt Ihr ein **Speicheramulett** geschenkt. Folgt dem Gang nach Osten bis zum Ende. Holt das dreiläufige Gewehr heraus und geht durch die Tür. Erledigt die beiden Zombies, was Euch den Weg zu der Tür im Süden freimacht. Holt Euch im Raum dahinter die **Brechstange**, lest das Testament im Schreibtisch sowie die Aufzeichnungen auf dem kleinen Schränkchen, nehmt die **Feldflasche** und holt das **Medi-Kit** aus dem Schrank. Füllt die Flasche mit dem **Wasser** aus der Steinschale. Verlasst den Raum und folgt dem Gang nach Westen. Geht durch die Tür links (vor dem Treppenaufgang) und weiter bis zu einer weiteren Pforte. Dahinter findet Ihr weitere **Munition**, ein **Foto**, eine **Wolfmaske** sowie ein **Speicheramulett**. Benutzt die gefüllte Feldflasche beim **Schiffsmodell**, verlasst den Raum und den folgenden Gang.



Die Feldflasche füllt Ihr in dieser Steinschale mit Wasser. Später braucht Ihr sie, um ein Porträt in der Lobby zu öffnen.

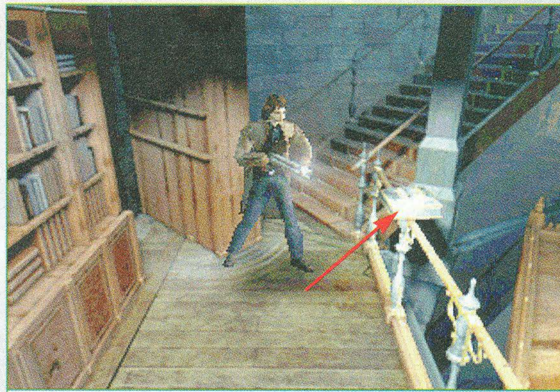
Durchschreitet nun die Tür links nach dem Treppenaufgang und geht hoch ins Dachgeschoss. Holt Euch dort den **Granatwerfer** und öffnet dann die Tür im Süden mit dem **kleinen rostigen Schlüssel**. Schnappt Euch im folgenden Raum die **Phosphorpatronen** sowie das **Sturmfeuerzeug**. Nun weiter in den nächsten Gang und den anschließenden Raum. Wendet Euch nach links, benutzt das **Brecheisen** bei den **losen Dielenbrettern** (hohl klingendes Geräusch beim Drüberlaufen!) und erhaltet den

kleinen Schlüssel sowie den **kleinen vergoldeten Schlüssel**. Geht dann durch die Tür im Süden, erledigt die Krabbelviecher, holt Euch die **Munition** auf dem Schrank, zündet mit dem Feuerzeug die **Kerze** an und stemmt mit dem Brecheisen die **Holzwand** daneben auf.
Schlüpft durch die neugeschaffene Öffnung, dreht das Licht an und lauft bis zum Ende des Ganges. Nehmt dort rechts das **Medi-Kit**, dreht Euch um 180 Grad und geht geradeaus bis zum Ende. Öffnet die Tür mit dem **kleinen vergoldeten Schlüssel** und geht hindurch. Begebt Euch ein Stockwerk nach unten, durch die Tür und folgt dem Gang nach Süden bis zu einer großen Doppeltür. Geht hindurch in die Lobby und öffnet das **Porträt** mit dem Schiff im Hintergrund links von der Tür. Ihr erhaltet einen **vergoldeten Schlüssel**, mit dem Ihr zurück zum Treppenhaus lauft. Geht ganz nach unten, öffnet die Tür, killt die beiden Zombies und lauft geradeaus weiter durch die nächste Pforte. Sprintet nach Osten den Gang entlang und öffnet die Tür im Norden mit dem **goldenen Schlüssel**. Holt Euch die **Medi-Kits**, den **kleinen vergoldeten Schlüssel** auf dem runden Tisch und setzt die **Wolfmaske** auf die



Mathematik der Grundstufe: Addiert die beiden Zahlen auf der Rückseite der zusammengesetzten Bildhälften und benutzt das Ergebnis in der Bibliothek.

Eulenstatue, um den **Stahlschlüssel** zu erhalten. Jetzt müsst Ihr zurück zum östlichen Treppenhaus: Lauft hier nach oben in den ersten Stock und dort in das östlichste Zimmer, das Ihr mit dem **Stahlschlüssel** aufsperrt. Dreht das Licht an, nehmt die **Fotohälfte**, den **großen verzierten Schlüssel**, ein **Speicheramulett** und die **Munition**.
Lauft dann zurück Richtung Treppenhaus, nehmt aber die Tür vorher rechts. Schnappt Euch im Arbeitszimmer das **Medi-Kit** und öffnet die Schublade beim Tisch mit dem **kleinen Schlüssel**. Ihr erhaltet den zweiten **großen verzierten Schlüssel** und die andere Hälfte des **Fotos**. Fügt die **Bildhälften** zusammen und untersucht die Rückseite. Verlasst das Arbeitszimmer, lauft nach Westen und durchschreitet die erste Tür links vor den beiden Treppenhäusern (Karte!). Nehmt das **Medi-Kit** und erledigt die Tentakel, indem Ihr die Lampe über dem Bett abschießt. Schnappt Euch anschließend die **Leuchtkugelpistole**, die **Patronen** und das **Speicheramulett**.
Jetzt wieder zurück ins östliche Treppenhaus. Lauft runter in das Erdgeschoss, geht durch die Tür und benutzt den **großen verzierten**



Über das Zahlenschloss am Geländer (im ersten Stock der Bibliothek) gelangt Ihr in den Geheimraum

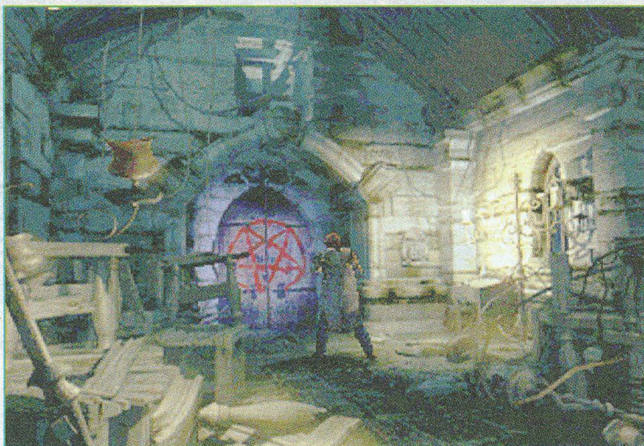
Schlüssel an der Doppeltür. Betretet die Bibliothek, macht Licht, lest das Buch auf dem Ständer und begebt Euch in den ersten Stock, wo Ihr am Ende der Treppe eine Schachtel **Leuchtkugeln** aufsammelt. Weiter geht's in den zweiten Stock: Lauft bis zum Ende des Ganges und bewegt das **Buch** im Regal mit der Markierung rechts oben. Geht nach unten zur Eingangstür und weiter nach Nordosten, wo Ihr das **zweite Buch** mit der Markierung links unten bewegt. Lauft zum Beginn der Treppe, wo Ihr das **dritte Buch** (Markierung rechts unten) in Position rückt. Daraufhin attackiert Euch ein hartnäckiger Flattermann. Erledigt ihn mit folgender Taktik: Wartet, bis er sich vor Euch postiert, gebt einen Schuss ab und harrt solange aus, bis er seine Flügel öffnet. Feuert jetzt erneut und Ihr verwundet das Monster. Wiederholt dies, bis das Vieh tot ist. Lauft nun ganz nach oben und bewegt das **letzte Buch** (Markierung links oben) kurz nach der Leiter. Ein weiteres Bild in der Lobby wird so zugänglich. Nun die Stufen runter in den ersten Stock. Am Fuß der Treppe findet Ihr am Geländer ein **Zahlenschloss**. Gebt die Summe der beiden Zahlen auf der Rückseite des zusammengefügten Fotos ein (3926). Holt Euch in dem sich öffnenden Geheimraum das **Teleskop**, setzt weiter hinten in der Kammer die **Akrobatenstatue** ein und Ihr erhaltet dafür eine **Büffelstatue**. Lest die in Spiegelschrift verfasste Botschaft und verlasst die Bibliothek über die Leiter im zweiten Stock. Wendet Euch nach Westen, wo Ihr die Leiter zum Turm erklimmt. Im Zimmer holt Ihr Euch das **Speicheramulett** und setzt das **Teleskop** in die Halterung am Fenster ein. Schaut hindurch und schwenkt auf das Burgfenster am oberen rechten Rand. Zoomt näher ran und merkt Euch die eingravierte Zahl (1692). Zurück im Geheimraum der Bibliothek gebt Ihr diese Kombination ein, was das letzte Bild in der Lobby öffnet. Begebt Euch dorthin.
Öffnet die Bilder und holt Euch den **kleinen Bronzeschlüssel**, das **Plasmagewehr** sowie die **gravierte Metallplatte**. Ein Zahlenmechanismus unter den Porträts wird sichtbar. Ihr löst das Rätsel, indem Ihr die **Geburtsdaten** der jeweiligen Personen eintippt – die Infos findet Ihr im Stammbaum der Mortons (ein Dokument, das Ihr in der Bibliothek gelesen habt). Für Ungeduldige: 1852, 1874, 1899, 1931 – von links nach rechts eingeben. In der Uhr einen Stock tiefer könnt Ihr jetzt den **Bronzeschlüssel** an Euch nehmen. Diesen benutzt Ihr in der Doppeltür im Süden, welche nach draußen in den Garten führt. Lauft den Weg links im Bild (auf der Karte rechts) entlang und sammelt eine **Gaskartusche** sowie ein **Medi-Kit** auf. Geht zurück und öffnet das Zauntor mit dem **kleinen Bronzeschlüssel**. Sprintet nun zurück bis zum Ausgangspunkt des Abenteuers. Kurz vor dem Startbild nehmt Ihr jedoch die Abzweigung, die Euch zu einem massiven Tor mit **Kombinationsschloss** führt. Untersucht die gravierte Metallplatte und gebt den entsprechenden Code ein (Halbmond mit Nase rechts, Halbmond mit Nase links, Stern, Sonne).

Disc 2: Die Welt der Finsternis

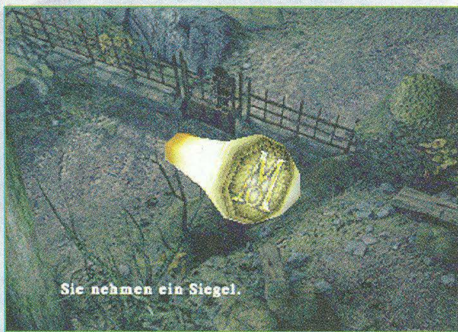
Untersucht den Leichnam und nehmt die **Medi-Kits** sowie die **Gaskartusche**. Lauft dann zum Steinkreis und sucht den **Stein im Norden**. Folgt anschließend den Funkanweisungen von Aline. Begebt Euch nun zum östlichen Stein und sprecht die Worte **O Goul'ai**, **Hypor**, **Harnis** und **Korna** nacheinander aus. Nach der Beschwörung erhaltet Ihr in der leuchtenden Mitte eine **Steinstele** sowie eine **Ochsenskulptur**.
Folgt dem Pfad in Richtung Küste. Nach der Treppe findet Ihr ein **Speicheramulett**, auf dem weiteren Weg klettert Ihr eine Leiter zu einer kleinen Höhle hoch, wo Ihr **Munition** erhaltet. Lauft auf dem Pfad weiter, bis Ihr das Marschland erreicht. Lauft an den Untoten vor-



Teamwork: Das Rätsel des Steinkreises könnt Ihr nur zusammen mit Aline knacken. Sucht zu Beginn den Fels im Norden (siehe Pfeil).

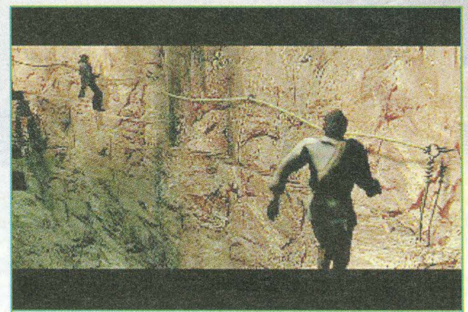

Mit der modifizierten Taschenlampe erkennt Ihr die blutigen Geheimzeichen. Kombiniert dazu die Funzel mit der blauen Linse.

bei und nehmt den Weg nach Westen zum **Flugzeug**. Klettert hinein und holt Euch die **Medi-Kits**, das **Speicheramulett**, die **Leuchtkugeln**, den **Bolzenschneider** sowie die **blaue Linse**. Sprecht mit dem Piloten und verlasst anschließend fix die Maschine.
Geht nun zurück zur Küste und steigt erneut in die Höhle hoch. Kombiniert die **blaue Linse** mit der **Taschenlampe** und betrachtet so das **Symbol** an der Wand. Jetzt wieder ins Marschland: Diesmal benutzt Ihr die nördliche Route zum Tal. Bevor Ihr dort die Kapelle betretet, stattet Ihr dem Wäldchen im Osten einen Besuch ab – Aline wartet hier schon auf Euch



Mit den Siegelringen aktiviert Ihr die Drehtür im Untergeschoss der Kapelle

und übergibt nach dem Gespräch einen **Siegelring**. Dreht Euch um und leuchtet mit dem blauen Licht den Felsen an, der ein weiteres **Zeichen** preisgibt. Lauft anschließend zur Kapelle und durchtrennt mit dem **Bolzenschneider** die Eisenkette an der Eingangstür. Betretet das Gotteshaus und nehmt das **Medi-Kit** sowie die **Leuchtkugeln**. Benutzt das blaue Licht an der Eingangstür und Ihr seht das letzte **Symbol**. Tippt die drei Zeichen in die Schalttafel rechts vom Eingang (Dreizack, auf dem Kopf stehendes Kreuz und Pentagramm), worauf sich ein **Geheimgang** beim Altar öffnet, den Ihr betretet.
Benutzt den **Siegelring** an dem Schalter der **Drehtüre**, um schließlich ins Labor zu gelangen. Durchsucht den Raum, nehmt das **Speicheramulett** und sprecht mit Alan Morton. Der Widerling macht sich aus dem Staub und schließt Euch zu allem Übel auch noch ein. Folgt Alines Anweisungen, um die Labortür wieder zu öffnen. Verlasst das Gruselkabinett und folgt dem Gang bis zum Ende. Nehmt hier die östliche Tür, welche Euch in den Funkraum führt. Hört Euch das **Band** an, geht zurück und durch die andere Tür, die Euch in den Keller des Landhauses bringt. Lauft nach Westen und klettert über die jetzt geöffnete Falltüre hoch ins Gewächshaus. Dort findet Ihr **Munition** und ein **Medi-Kit**. Klettert anschließend die Leiter hoch und schiebt die Statue von der Brüstung. In den zerbrochenen Teilen ergattert Ihr einen **weiteren Siegelring** sowie eine **Bärenstatue**.
Jetzt müsst Ihr zurück in den Gang, wo Ihr den ersten Siegelring benutzt habt (durch den Keller, die unterirdische Passage, das Labor, in den Gang zur Kapelle). Benutzt den **Ring** und folgt dem Pfad, bis Ihr Aline wiederseht. Lauft mit ihr den südlichen Weg und überquert die Abkanis-Brücke. Durch die Öffnung gelangt Ihr in die Abkanis-Kammer: Untersucht die Falltür in der Mitte und nehmt das **Blitzgewehr**, die **Medi-Kits** sowie das **Akku-Ladegerät**. Weiter den Gang entlang. Nach dem Gespräch mit Alan Morton erwacht Ihr in der Welt der Finsternis. Folgt den Gängen und benutzt das Blitzgewehr für die zahlreichen Feinde.
Ihr rennt durch zahlreiche Höhlen, bis Ihr schließlich einen Abhang mit einem **Seil** erreicht. Leider durchtrennt Alan Morton den Strick und Ihr müsst die andere Passage nehmen. Im folgenden Gang findet Ihr bei einem Skelett die **Wasserflasche** und den **Photoelektrischen Pulsar**. Kehrt nun zum Seil zurück und klettert daran nach unten. Folgt dem geschwungenen Pfad nach oben und weiter durch die Gänge, bis Ihr ein weiteres Seil erreicht. Kraxelt nach oben und überquert die Brücke. Folgt den anschließenden Wegen zu den Lava-Höhlen. Durchquert diese und folgt dem gebogenen Gang, bis Ihr eine große Höhle mit zwei Ausgängen erreicht. Nehmt den linken, dort wo ständig Höllenhunde materialisieren. Dahinter liegt der Säulenraum: Lauft in die Mitte, bis plötzlich eine Stange durch ein Beben umfällt. Überquert so den Abgrund, lauft nach rechts und füllt Eure **Flasche** mit dem **Quellwasser** auf. Geht nun in die andere Richtung und in den folgenden Raum. Nehmt den hinteren Ausgang und klettert das Seil hinunter. Der Endkampf wartet!
Nehmt den **Photoelektrischen Pulsar** und lauft von dem Monster so weit weg wie möglich. Ladet die Waffe auf und feuert. Wiederholt diese Prozedur, bis das Wesen auf die Knie fällt. Habt Geduld, dies dauert einige Zeit! Sprintet dann in die östlichste Ecke (auf dem Plan ganz rechts unten) und das Monster bekommt von Euch mit der **Lanze** den Gnadenstoß. Geht zurück, holt den **Steinkopf** vom Felsentisch und klettert das Seil nach oben. Platziert die Trophäe bei den anderen Köpfen auf dem Tisch und verschwindet mit Aline aus der Höhle.


Brenzlige Lage: Ihr hängt am Seil und Alan Morton eilt herbei, um es zu kappen.



In der Abkanis-Kammer findet Ihr unter einer Falltür das wirksame Blitzgewehr sowie ein passendes Akku-Ladegerät





Unerlässlich für den Endkampf: Den Photoelektrischen Pulsar findet Ihr in einer Höhle nahe des Abhangs mit dem durchtrennten Seil.

INDIANA JONES

AND THE INFERNAL MACHINE – LÖSUNG TEIL 3



Auf zum letzten Gefecht! Acht knobel- und actionhaltige Level trennen Indy vom Geheimnis der 'Infernal Machine'. Haltet Ihr Euch an unsere Komplettlösung, sind aber selbst die kniffligsten Sprung- und Rätseleinlagen kein Problem. Viel Spaß beim Nachspielen. *cg*

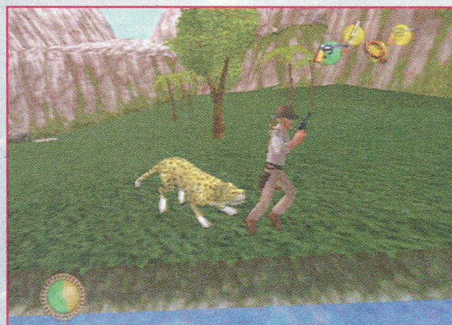
Level 9: Teotihuacan



Knobelspaß für Archäologen: Das Zahnradrätsel fordert Euch einiges an Geduld und Hirnschmalz ab.

Nehmt in der großen Halle in der linken Kammer das Medi-Pak mit, bevor Ihr durch die Tür rechts schreitet. Achtet auf die Falle im Gang. Aktiviert die Bodenplatte, wartet, bis sich der Block in die Wand schiebt und lauft flink vorbei. Etwas weiter krallt Ihr den Schlüssel und den **ersten Schatz** in der Grube. Folgt dem Pfad, lasst Euch von den Steinen einsperren, klaubt den **zweiten Schatz** auf und drückt abschließend den Schalter, um die Sperren aufzuheben. Im Raum mit den Zahnrädern lasst Ihr Euch an dem Rand des Lochs, der parallel zu der Tür mit den drei Symbolen liegt, eine Etage hinab. Springt am Ende der Rutschpartie rechtzeitig ab, um den **dritten Schatz** zu ergattern. Lasst Euch nun in den großen Raum runter, zieht die drei Schlangenstatuen aus der Wand und nehmt die just geöffnete Tür im zweiten Stock. Hinter der Steinfalle liegt der **vierte Schatz**, danach missbraucht Ihr den Steinblock als Aufzug. Schnappt unterwegs den **fünften Schatz** und Ihr erreicht wieder die Halle mit den Zahnrädern. Wohl dem, der jetzt eine Lösung zur Hand hat: Schiebt zunächst das Steinrad gegenüber der Tür mit dem gelben Symbol zur Statue, danach den 'grünen' Rundblock an die Wand. Fahrt mit dem Lift in der Ecke hoch und drückt die beiden Schalter oben in folgender Reihenfolge: rechts, links, 2x rechts, links, rechts. Wieder unten schiebt Ihr den 'roten' Block zur Statue, den 'grünen' in die Mitte des Raumes und die anderen beiden Räder ganz an die Wand. Fahrt erneut hoch und aktiviert die Schalter wie folgt: Rechts, links, 2x rechts, links, rechts. Nun sind alle Türen offen. Entert zunächst die mit dem roten Fisch, und schwimmt im Pool nach rechts zur Statue. Steckt den Schlüssel ins Schloss an der Wand und taucht durch den nun offenen Tunnel. Zieht auf der Säulenrückseite den Schalter heraus und schwimmt hoch. Klettert den 'Kamin' hinauf, springt mit Anlauf auf die Felssäule und zieht Euch empor. Hangelt nach rechts, springt zur Öffnung gegenüber und erklimmt die Leiter am Ende des Weges. Hinter der Statue links liegt der **sechste Schatz**, schwingt Euch per Peitsche nach rechts und erklimmt in der gegenüberliegenden Wand die Steinsprossen. Nach einer Zwischensequenz nehmt Ihr auf der Galerie die Statue, den Spiegel und den **siebten Schatz** mit, bevor Ihr Euch nach unten fallen lasst. Ab jetzt rücken Euch die Russen wieder auf den Pelz. Eilt zurück in den Raum mit der Statue und nehmt jetzt die Tür mit dem gelben Symbol. Bevor Ihr den spinnverwebten Pfad links einschlagt, taucht Ihr den Gang entlang und bei der ersten Möglichkeit nach oben, um den **achten Schatz** abzugreifen. Achtet im Gang auf die Bodenfliesen, klaubt am Ende den **neunten Schatz** auf und reißt die brüchige Wand mit der Urgon-Keule ein. Klettert im Inneren die Sprossen rauf, springt im dunklen Schacht zur gegenüberliegenden Seite, sackt den **letzten Schatz** ein, kraxelt die seitliche Leiter hoch und hüpft mit Anlauf zur Öffnung rüber. Zerhackt etwas weiter die Spinnweben links. Nehmt im anliegenden Raum die Adlerstatue und eilt zurück in die Zahnradhalle. Wählt die grüne Tür, erledigt die beiden Wachen und steckt nach einer Kletterpartie die dritte Statue ein. Setzt in der letzten Kammer im Zahnradzimmer die drei Artefakte in die entsprechenden Aussparungen. Die Statue fährt hinab: Kämpft Euch an den Wachen vorbei, platziert den Spiegel in den Armen des hünenhaften Bronzewächters und der Level ist geschafft.

Level 10: Olmec Valley



Neue Feinde, alte Taktik: Wie die Wölfe sind auch die Leoparden mit Warnschüssen zu vertreiben.

Wieder unter freiem Himmel macht Ihr Euch durch die Höhle rechts an den Abstieg. Mit den wenigen schreckhaften Leoparden werdet Ihr locker fertig. Folgt dem Flusslauf, tretet auf die Bodenplatte und rennt weiter. Der **erste Schatz** liegt in einer Grotte hinten im See. Geht nun zurück zur ersten Bodenplatte und betretet die Ranken-behangene Grotte. Folgt dem Pfad die Stufen hoch und reißt in der Halle die brüchige Wand links ein, um den **zweiten Schatz** zu ergattern. Nehmt die nächste Treppe, peitscht Euch über den Abgrund und springt weiter. Schiebt den Stein in die Wand und Indy stürzt hinab. Aktiviert die Bodenplatte oben im Gang: Um der polternden Steinfalle zu entgehen, versteckt Ihr Euch in der Aussparung. Krallt Euch den **dritten Schatz**, wo eben noch der Granitkopf verankert war. Hüpft ins Freie, schiebt den Block auf die Bodenplatte und rennt zurück in die Höhle. Nun könnt Ihr die Brücke links der Stufen passieren. Lasst Euch nach ein paar Schritten rechts hinab fallen, geht ins Freie und hüpft in einem Schlangen-Raum ins Wasserbecken. Der Hebel öffnet die Tür zum Nachbarraum. Dort schiebt Ihr einen Block in die Wand. Aktiviert die Steinfalle und rennt den Gang hinab. Indy sollte sich automatisch an einem Vorsprung hochziehen, so dass der Granitkopf unter Euch hindurch poltert. Nutzt die Urgon-Keule, um an der brüchigen Wand den Weg freizusprengen. Dort nehmt Ihr den **vierten Schatz**; lauft dann den langen Weg zurück in die Höhle und schiebt den Block ins Freie auf die Bodenplatte. Viele böse Russen lauern Euch auf dem Weg zur zweiten Brücke auf. Wollt Ihr Konfrontationen entgehen, so nutzt einfach das Taklit-Artefakt, um unsichtbar vorbei zu schleichen. Nach der Brücke schwingt Ihr Euch via Peitsche auf die andere Seite. Springt und klettert den Weg entlang. In der Halle mit der Schlange liegt hinter einer umgestürzten Säule der **fünfte Schatz**, danach klettert Ihr die Stufen hoch und hangelt zum Ausgang. Taucht durch die Öffnung unterhalb des Wasserfalls, kraxelt hoch und drückt oben den Schalter. Schiebt im trockenen Pool den Steinkopf in die Wand, klettert über den Block wieder nach oben, erklimmt die Stufen an der Statue und drückt den Schalter ein zweites Mal. Rutscht nun wieder runter und erreicht die dritte Brücke über die Felsleiter links der Statue. Lauft den Pfad an den Schlangen vorbei, lasst Euch die Steine links hinab, um in einer kleinen Höhle ganz unten den **sechsten Schatz** einzusammeln. Klettert abschließend wieder hoch zu dem Ranken-behangenen Durchgang. Eilt weiter, bis Ihr eine gigantische Halle erreicht. Lasst Euch hinab, drückt den Schalter und geht ins Freie. Betrachtet den Stein und aktiviert den Knopf. Unter Zeitdruck müsst Ihr Euch nun zum kurz geöffneten Ausgang oben durchschlagen. Kein großes Problem. Kippt dort die Statue um und lauft zurück. Hinter der Tür könnt Ihr nach links springen, um dort auf einer Plattform den **siebten Schatz** mitzunehmen. Wieder unten schnappt Ihr Euch den **achten Schatz** hinter der Fackel und rennt über die provisorische Brücke in den nächsten Komplex. Kriecht nach

der Peitscheneinlage durch den Tunnel und klettert die Plattformen hinauf. Dreht Euch ganz oben um, unter Euch seht Ihr einen Steg mit einer kleinen Höhle, in der der **neunte Schatz** liegt. Kraxelt wieder hoch und folgt dem Pfad zu einer riesigen Tempelanlage. Erklimmt die Stufen. Schnappt Euch ganz oben den **letzten Schatz**, daraufhin fährt Euch ein antiker Lift direkt zum dritten Obermotz.

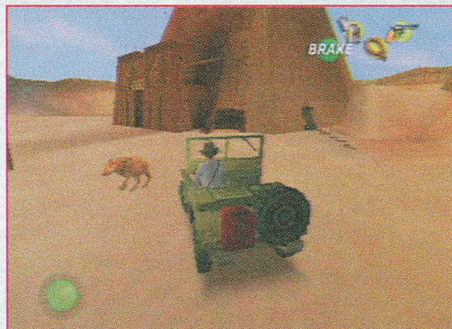
Endgegner 3: Quetzalcoatl

Lasst Euch vorsichtig von der Plattform in den Raum hinab. Die Tür auf der Rückseite der Schlangenstatue öffnet sich, wenn Ihr die beiden Feuerbecken links und rechts entzündet. Entriegelt die gegenüberliegende Pforte auf die gleiche Weise und das Schlangenmonstrum kriecht Euch entgegen. Lauft zurück in die erste Kammer und stellt Euch auf die Bodenplatte. Lockt das Biest an, rennt flink in seine Höhle, erklimmt dort den Sockel und schnappt Euch das dritte Teil der 'Infernal Machine'. Mit diesem nützlichen Gimmick kann Indy schweben, sofern er auf einer entsprechenden Bodenplatte steht. Eilt zu einer dieser Kacheln, die sich unterhalb blauer Kristalle befinden, und benutzt das Azerim-Artefakt. Fliegt zur Galerie hinauf und begebt Euch zu einer der Platten in den Ecken. Wartet mit dem Betreten, bis sich der Ringelwurm gerade über eins der Speerfelder schlängelt. Richtig getimt solltet Ihr das Viech nach ein paar Runden gepfählt haben. Schwebt abschließend zum Ausgang und den Russen direkt in die Arme.

Level 11: Flucht von der Pudevkin

Einsam und alleine findet sich Indy in einer verschlossenen Kajüte des Frachters wieder. Klopft an die Tür und ein Wächter kommt. Doch so einfach ist der Ausbruch natürlich nicht. Klettert aufs Bett und öffnet den Luftschacht. Hämmert nun erneut an die Pforte und versteckt Euch rasch im Schacht. Ungesehen könnt Ihr nun an dem verwirrten Soldaten vorbeihuschen. Betretet den ersten Raum links, legt den Hebel um, rennt wieder in den Gang und durchschreitet die zweite Tür auf der linken Seite. Schnappt Euch das Maschinenteil und eilt zurück auf den Gang. Ignoriert die Türen rechts, lauft stattdessen geradeaus in den Lagerraum. Mit dem Taklit-Artefakt kommt Ihr ungesehen an der Wache vorbei. Hinter der Pforte finden sich Indys Waffen. Zurück im Lagerraum, schiebt Ihr die einzelne Naturholzkiste zu der blauen, klettert darauf, zieht die obere Naturholzkiste auf die rote und schiebt abschließend die obere auf die untere Holzkiste. Von ganz oben schwingt Ihr Euch via Peitsche zu den gegenüberliegenden Boxen rüber. Erledigt die Matrosen auf der Galerie und öffnet die einzelne Tür. In den Zimmern links und rechts warten zwei Wachen, zwei gut geworfene Granaten tun hier gute Dienste. In der linken Kammer lagert außerdem der **erste Schatz**. Klettert im Schiffsheck die Leiter hoch, greift das nächste Maschinenteil ab und betretet, zurück auf der Galerie, im Lagerraum die rechte Tür. Zwei Pforten geradeaus weiter liegt der **zweite Schatz**. In der Kajüte davor könnt Ihr die Wand mit der Urgon-Keule einreißen. Die Tür gegenüber verbirgt den **dritten Schatz**. Klettert nun die Leiter in der leeren Kajüte hoch. Im ersten Raum oben wartet auch schon der **vierte Schatz**, die erste Tür rechts im Gang verbirgt den **fünften**. Hinter der Holztür links staubt Ihr neben dem **sechsten Schatz** noch ein Medipak ab, schräg gegenüber bewacht ein Soldat **Schatz Nr. 7**. Über die Leiter am Ende des Gangs gelangt Ihr an Deck. Hier erwarten Euch einige übellaunige Soldaten zum Feuergefecht. Bevor Ihr die rostige Wand einreißt, nehmt Ihr noch den **achten Schatz** ganz vorne auf dem Schiff mit. Klettert in der Mensa die Leiter rauf und sackt nach einer Zwischensequenz das dritte 'Infernal Machine'-Teil ein. Begebt Euch nun zurück ins Innere des Kutters über drei Leitern ganz hinab zum Kranlager. Schnappt den **neunten Schatz** im Gang hinter dem Truck. Nun gilt es, via Kran die Kiste mit dem Juwel anzuheben. Den Kran operiert Ihr mit den drei Funktionstasten an der Steuerkonsole. Benutzt das Azerim-Artefakt unterhalb der Kiste und schwebt gemütlich zu der Galerie hinauf. Russen-Attacke! Entert die linke Tür zum Maschinenraum, eliminiert die beiden harten Jungs oben und lasst Euch eine Etage hinab. Ganz unten legt Ihr den Hebel um, sackt den **letzten Schatz** ein und erklimmt die just herabgelassene Leiter. Den bulligen Bösewicht im nächsten Raum eliminiert Ihr lässig per Schrotflinte. Nehmt das Rad, eilt zum Rettungsboot an Deck, setzt das soeben gefundene Objekt ein und flüchtet vom Kutter.

Level 12: Meroe Pyramids



Sicher ist sicher: Angefahrene Hyänen stehen wieder auf – brettert also lieber ein paar mal drüber.

In Ägypten angekommen, macht Ihr sogleich Bekanntschaft mit gierigen Hyänen und fiesen Skorpionen. Ignoriert die Viecher, rennt zu der Pyramide mit der großen Öffnung und begebt Euch nach einer Zwischensequenz zurück zum Jeep. So macht Autofahren Spaß: Brettert gnadenlos über die Biester. Habt Ihr alle erwischt, ertönt die Indy-Fanfare und Ihr begebt Euch erneut zu der Pyramide. Der Junge ist weg, lauft nach links zu der Schlucht mit den Schienen und schaut Euch die Höhle an. Nach einer weiteren Sequenz geht Ihr zu der Hütte, schießt aus sicherer Entfernung durchs Fenster auf das TNT und schnappt Euch Medi-Pak, Bazooka, Munition sowie die Eisenkette und den Eimer. Zurück bei den Schienen setzt Ihr die Kette bei der Maschine ein und zieht den Hebel. Fahrt mit der Förderplattform nach unten, nehmt das Rad am Wagen sowie die Uhr beim Skelett mit. Wieder oben, begebt Ihr Euch zur überschienten Schlucht und klettert nach der Zwischensequenz auf der Rückseite der Pyramide die Stufen in der Wand hoch. Lasst Euch ins Innere fallen und folgt dem Gang. Zündet den Schlangenleuchter an und reißt die Wand ein. Wieder im Freien, verschiebt Ihr den Steinblock so, dass Ihr die Wandsprossen erreichen könnt, um im Gipfel der Pyramide einen Schalter zu drücken, der eine Etage tiefer die Tür öffnet. Bevor Ihr eintretet, krallt Ihr Euch noch den **ersten Schatz** auf dem Mauervorsprung rechts. Den ersten Block rechts könnt Ihr verschieben, um weiter oben den **zweiten Schatz** einzusacken. Folgt nun wieder dem Gang und schlagt den Weg nach links ein. Hängt den Eimer an den Haken der Wassermaschine. Nehmt den rechten Pfad, zieht Euch nach oben, klaut am Ende des Ganges den **dritten Schatz** aus dem Sarg und klettert schließlich die Leiter hoch. Zündet nach einigen Schritten die Fackel an, um eine brüchige Wand zu entdecken. Drückt den rechten Schalter und springt auf den Fallenblock. Der **vierte Schatz** lagert hinter einer bekriechbaren Öffnung, anschließend zieht Ihr Euch am Stein hoch und folgt dem Gang weiter. Nach ein paar Metern schlagt Ihr einen kleinen Gang rechts ein und zieht Euch in einen Raum mit Feuerholz hoch. Nach einer weiteren Sequenz folgt Ihr wieder dem Pfad und rutscht einige Steinflächen hinab. Ignoriert zunächst den frisch geöffneten Gang rechts. Wieder im Freien, werdet Ihr sogleich von einigen Russen begrüßt. Kämpft Euch zum Level-Eingang vor. Dort stellt Ihr Euch in den purpurnen Lichtstrahl und setzt das Auge in die auftauchende Statue ein. Geht nun zurück in die große Pyramide und nehmt den geheimen Durchgang, den Ihr vorhin ausgelassen habt. Ganz unten drückt Ihr den Knopf am Altar und kriecht durch die Öffnung. Zieht Euch rechts hoch und geht in die Grabkammer links. Hinter der Bröckelwand links liegt der **fünfte Schatz**, hinter der rechten Medizin und ein weiterer Durchgang. Drückt zunächst den Knopf am Ende, um einen Durchgang ins Freie zu öffnen, und folgt danach dem vorderen Gang nach links unten. Von der ersten Stufe könnt Ihr zu einem erhöhten Sims springen, der Euch kriechenderweise zum **sechsten Schatz** führt. Weiter unten bewältigt Ihr einen gewagten Sprung zu einem weiteren Sims, den Ihr nach links hangelt. An einer Wegbiegung ergattert Ihr links in einer Grube Medizin und den **siebten Schatz**. Rechts führt Euch der Gang in einen hohen Raum mit einem Steinblock. Zieht und schiebt diesen in die Ecke, um von dort weiter nach oben zu gelangen. Hier springt Ihr nach schräg links, schnappt das Feuerholz und lasst Euch vorsichtig hinab. Klettert den gleichen Weg ein zweites Mal hinauf, springt am Gipfel jedoch nicht, sondern lasst Euch eine Etage tiefer fallen. Hangelnd und peitschend erreicht Ihr schließlich eine zweite Feuerstelle. Nach der Zündelei sprengt Ihr unten die Wand auf und sucht den roten Lichtstrahl. Schnell das Auge eingesetzt und die vorhin geöffnete Luke im Sandboden geentert. Haltet Euch nach der Grabkammer mit den beiden Wandlöchern links und springt von der unteren Plattform über die Schlucht zum Knopf. Aktiviert den Schalter, hüpft flink zurück, zieht den Block heraus und hangelt auf die andere Seite. Rennt den Gang entlang und bei der Abzweigung nach rechts.

Klettert vom Sarkophag die Bodenluke hoch, drückt die Tür auf und Indy poltert geradewegs ins Schlangenparadies. Schiebt den Block ins Freie und springt im Inneren über die 'Dächer' nach oben zum Deckenloch. Der Stollenarm geradeaus hat außer einer Spinne noch den **achten Schatz** zu bieten, im rechten nutzt Ihr Urgons Keule bei der Wand und entzündet das Holz im Obergeschoss. Zurück im Schlangenraum schnappt Ihr Euch aus dem linken 'Haus' den **neunten Schatz**, bevor Ihr den Rückweg ins Innere antretet. Dem Fallenblock geradeaus schlagt Ihr mit Talkits Artefakt ein Schnippchen. In der Grabkammer lagert hinter der Bröckelwand der **letzte Schatz**. Missbraucht die Totenbahren links von Euch als Leiter. Folgt den Stufen, bis Ihr einen Knopf links in der Wand erreicht. Einmal gedrückt, marschiert Ihr flink auf die Plattform und zieht Euch zu dem Vorsprung hoch. Drückt einen weiteren Knopf, rennt den Gang entlang und benutzt Azkims Artefakt auf der entsprechenden Bodenfliese. Zündet oben das letzte Feuer an und macht Euch auf den Weg ins Freie. Die letzten beiden Statuen öffnen die zwei verbliebenen Barrieren. Schnappt beim Jeep den Benzinkanister, setzt die Lore wieder instand und auf geht's in den nächsten Level.

Level 13: King Solomone's Mines

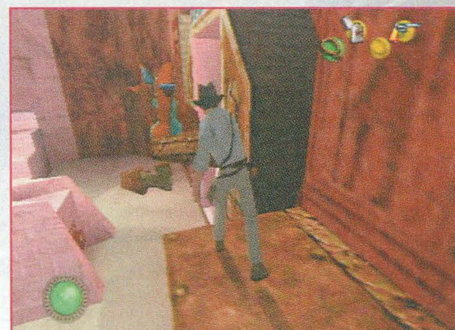


Lorenfahrt extrem: Mit Vollgas brettert Ihr über Schienen und im Weg stehende Russen.

Indy auf Schienen: Fahrt so lange, bis Ihr ein Haus rechts liegen seht. Um die Weichen umzustellen, braucht Ihr eine Sicherung. Fahrt zwei Tore weiter und steigt bei der Grabungsstelle aus. Links hinter der Tür mit den ägyptischen Verzierungen findet Ihr nach der TNT-Sprengung den **ersten Schatz**. Auf dem kleinen Wagen ist eine Box mit der Sicherung, auf dem Steg in der Ecke liegt auch schon der **zweite Schatz**. Fahrt nun mit der Lore weiter zum Weichenhaus. Setzt Ihr die Sicherung ein, kriegt Indy einen unvermeidlichen Stromschlag. Legt die Hebel 1 und 3 um und fahrt weiter, bis Ihr zur Weiche 4 kommt. Untersucht den Hebel und nehmt hinter der umgestürzten Säule den **dritten Schatz** mit. Fahrt weiter, vor den Rohren duckt Ihr Euch via Z-Trigger. Bei Weiche 2 nehmt Ihr das Medi-Pak sowie **Schatz Nr.4** mit. Unter heftigem Beschuss stoppt Ihr das Gefährt schließlich in der Halle mit dem bläulich schimmernden Elektro-Zaun. Nehmt den Schlüssel vom Tisch und heizt weiter. Verlangsamt die Fahrt, wenn Ihr eine Höhle mit hübsch dekorierten Säulen erblickt. Stoppt unmittelbar vor der Tür und fahrt rückwärts einen anderen Weg. In der Wasserfallhalle peitscht Ihr von der schwimmenden Kiste aus den linken Adlerkopf. Sackt den Schlüssel ein und springt in den Pool. Beim rechten Wasserfall liegt der **fünfte Schatz**. Taucht nun den Tunnel entlang. Vor einem Gitter verschimmelt **Schatz Nr.6**, ein paar Armschläge weiter kommt Ihr schon wieder an die frische Luft und findet den **siebten Schatz**. Und weiter geht die Jagd via Lore. Haltet in der anschließenden Höhle, eliminiert die Wachen und schnappt Euch in der Hütte oben Medizin, Sprengladung sowie (per Schlüssel) die im Schrank befindliche Ölkanne. Schmiert damit den verrosteten Weichensteller 4 ein und legt im Weichenhaus den vierten Hebel um. Nach der anschließenden Zwischensequenz fahrt Ihr an Weiche 5 vorbei und steigt in der Halle mit den zwei Plattformen rechts aus. Verschiebt die Holzkiste und jagt die Ölfässer dahinter in die Luft. Folgt dem Pfad, nehmt dem Skelett das rote Juwel ab und springt sofort von der Plattform runter, um den fallenden Blöcken zu entgehen. Schmeißt anschließend eine Granate ins Loch und hüpft hinterher. Kriecht durch die Öffnung, springt am Ende des Ganges auf die Plattform und von dort nach rechts zurück zur Lore. Steigt beim Pool wieder aus und taucht in den Gang hinab. In einer Mulde rechts liegt der **achte Schatz**. Haltet Euch immer links und schwimmt bei den kleinen Kisten am Grund wieder hoch. Klettert die Felsen nach oben. Falls Ihr Munition braucht, lasst Ihr Euch in die Säulenhalle hinab, erledigt die Wachen und taucht durch das Wasserbecken zurück. Seid Ihr gut ausgerüstet, springt Ihr über die Säule rechts weiter nach oben. Ein paar Sprünge später sackt Ihr den grünen Smaragd ein und springt ins Wasserbecken. Entert die Lore, steigt bei Abzweigung 5 aus und lauft den Gang nach links entlang. Die Schlucht überwindet Ihr per Peitsche, schnappt Euch am Schienenende den **neunten Schatz**, bevor Ihr die brüchige Wand einreißt. Den blauen Edelstein solltet Ihr Euch erpeitschen, danach fahrt Ihr via Lore zurück zum Weichenhaus und legt Schalter 1 um. Steigt in der Halle aus, in der Ihr vorher die Sicherung gefunden habt und folgt dem Pfad durch die rechte Tür. Setzt das 'Eye of Horus' in die Pyramide und die farbigen Juwelen in die entsprechenden Einbuchtungen. Zum blauen Podest schwebt Ihr mit dem Azerim-Artefakt und legt abschließend den erschienenen Hebel um.

Level 14: King Nub's Tomb

Springt und klettert geradeaus über die Felsblöcke, bis Ihr mit einem weiteren Hüpfer eine Hangelkante erreicht. Braucht Ihr Medizin, so lasst Ihr Euch vorher links zu dem Skelett fallen. Hangelt dann soweit wie möglich nach rechts, lasst Euch hinab, und hangelt eine Etage tiefer nach links, bis Ihr Euch hochziehen könnt. Rennt den Gang weiter entlang. Ihr kommt in einen Bereich mit Spinnen und drei Pools darin. Im hintersten liegt der **erste Schatz**. Geht zurück und eilt die Rampe links hinab. Auf der anderen Seite der Mauer befindet sich hinter einem Kriechgang der **zweite Schatz**. Geht weiter zur großen Tür mit einem armlosen Wächter. Verschiebt die linke Katzenstatue und zerreißt die Lianen dahinter. Folgt dem Tunnel, öffnet die Tür via Hebel und lasst Indy durch das erste Gitter hinabfallen. Zur Belohnung gibt's den


Her damit: Indys Lederriemen eignet sich bestens, weit entfernte Gegenstände einzusacken.

dritten Schatz. Wieder oben, zerfetzt Ihr den Wildwuchs und zieht den Block aus dem Gang. Rennt und springt flink über die wackeligen Bodenplatten. Um die Leiter zu erklimmen, müsst Ihr zunächst über die seitlichen Stufen weiter nach oben springen. Am Gipfel haltet Ihr Euch scharf links Richtung Thronsaal. Drückt dort den Schalter auf der Rückseite des mittleren Blocks und nehmt im Raum dahinter rechts den **vierten Schatz** mit. Geht nach links, um Euch in der letzten Einbuchtung via Peitsche hochzuziehen. Zieht Euch auf der letzten Plattform rechts nach oben und den hinteren L-förmigen Stein hinauf. Springt zum gegenüberliegenden L-Felsen rüber und fallt rechts auf die Plattform. Nun könnt Ihr der Statue den Arm abpeitschen. Sackt das Ding ein, verlasst den Thronsaal und haltet Euch links. Ab jetzt bekommt Ihr's wieder mit den Russen zu tun. Nehmt den kleinen Gang rechts und peitscht Euch zum Wandschalter hinüber. Schnappt den **fünften Schatz** und steigt über den runtergefahrenen Sarg. Folgt dem Weg zurück zur Statue mit dem fehlenden Arm. Nachdem Ihr das Körperteil ersetzt habt, könnt Ihr mit dem Hebel die Tür öffnen. Erledigt die irre Maschine mit ein paar gezielten Schüssen. Zerschlagt die Ranken an der Säule hinten rechts und zieht den Felsblock heraus. Von dem Stein aus erreicht Ihr mühelos die Öffnung in der gegenüberliegenden Säule. Klettert die Leiter hinab und legt den Hebel um. Im Inneren der anderen Säule könnt Ihr Euch nun den Schlüssel holen. Wieder im Hauptsaal schwebt Ihr mit Azerims Artefakt hinter der mittleren Säule links in die Lüfte. Geht oben zunächst nach links hinab und springt über die Plattformen in der Mitte zur anderen Seite hinüber. Im Gang rechts liegt ein Medi-Pak, links drückt Ihr den Knopf. Betätigt den Schalter nach der Zwischensequenz erneut und erledigt die Russen aus sicherer Entfernung. Nachdem Ihr Euch die Munition geschnappt habt, folgt Ihr Voldodnikov die Stufen hinab. Nach einer weiteren Zwischensequenz flüchtet der dickbäuchige Kommunist vor Euch. Bei der Verfolgung habt Ihr keine Chance – Ihr müsst ihn schon austricksen. Zieht zunächst den Block links von Euch heraus. Lauft dann zur Seite des Blocks und zieht diesen auf die bläuliche Bodenfliese. Weiter oben zieht und schiebt Ihr die Katzenstatue als Blocker in einen der beiden Eingänge. Nun jagt Ihr den kleinen Fiesling, bis er im Katzenraum festsitzt. Eine Sequenz folgt; jetzt kämpft Ihr Euch zurück nach oben. Setzt das Zahnrad ein und schiebt den Felsblock hinterher. Schwebt nun wieder auf die Galerie und

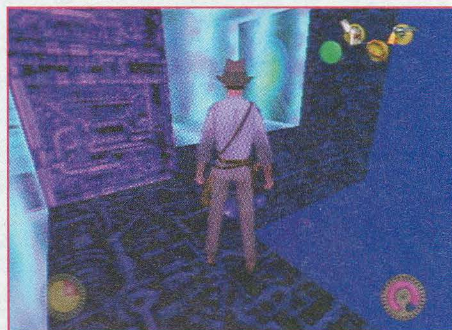
peitscht Euch rechts oben zum Aufzug. Zieht Euch auf die letzte Plattform auf der rechten Seite. Auf der anderen Seite könnt Ihr zum **sechsten Schatz** hinüberhangeln. Anschließend geht Ihr im Pool tauchen. Im Raum mit dem Loch im Boden findet Ihr rechts unter einem Geröllhaufen den **siebten Schatz**, danach taucht Ihr durch die Öffnung geradeaus und legt den Schalter um. Zurück im Hauptraum könnt Ihr rechts des Tunnels an Land gehen. Hinter der brüchigen Wand liegt der **achte Schatz**. Springt nun über den Kopf der Statue Richtung rot-schimmernder Ausgang. Achtet dort auf die elektrischen Entladungen. Geht links herum, nehmt das Medi-Pak und peitscht Euch auf der zweiten Stufe zum Adlerkopf hoch. Schwingt Euch zur Plattform hinüber und geht den inneren Pfad entlang. Von der tiefer gelegenen Plattform aus springt Ihr weiter nach rechts, rutscht den Abhang hinab und stoßt Euch im letzten Moment ab. Zieht Euch links die Öffnung hoch und schwebt bei der Bodenplatte weiter nach oben. Die Bullenköpfe links und rechts zieht Ihr je einmal, den in der Mitte zweimal heraus. Drückt den Knopf dahinter insgesamt dreimal, bevor Ihr hinter dem linken Kopf den blauen Schalter ebenfalls dreimal aktiviert. Drückt nun den Knopf hinter dem letzten Bullenkopf. Wieder im Poolraum springt Ihr ins Nass, klettert die Leiter in der Mitte hoch und von dort Stufe um Stufe nach oben. Schnappt Euch Nubs Artefakt und hüpft wieder ins kühle Nass. Am Fuß der Leiter benutzt Ihr das Objekt zum ersten Mal. Geht nach der Brücke links entlang und reißt rechts der Leiter die Wand für **Schatz Nr.9** ein. Folgt danach dem Pfad und benutzt Nubs Artefakt bei der Tür. Zurück im Raum mit der Brücke benutzt Ihr das Teil beim Aufzug und bei der Bodenfliese. Nachdem Ihr den Block herausgezogen habt, könnt Ihr wieder hoch fahren. Nach dem Stopp geht Ihr hinter dem Aufzug die Stufen hoch, schwingt die Peitsche und schnappt den **letzten Schatz**. Wieder unten krallt Ihr Euch das Medi-Pak und öffnet die Tür via Nubs Artefakt. Schiebt den Sargdeckel zur Seite, benutzt das Artefakt und steckt das rote Juwel in den Bodenaltar. Alles klar zum Endgegnerkampf.

Endgegner 4: Der Riesenroboter

Dieses Duell ist nicht weiter schwer: Aktiviert die Schalter an den Wänden mit Nubs Artefakt und lockt den Roboter schließlich auf die elekrischen Bodenplatten. Ist er am Ende, zieht Ihr Euch zur Pyramide in der Mitte hinauf und drückt auf der Außengalerie den Knopf. Die Brücke bringt Euch zum Levelausgang.

Level 15: The Infernal Machine

Folgt dem Gang, nehmt links auf einem Podest Medi-Paks sowie Raketen mit und lasst nach dem Roboterkampf den Lift mit Leerfahrt nach oben sausen. Drückt im Aufzugschacht den Knopf , lauft die Rampe hinab und aktiviert einen weiteren Schalter. Nach einer Zwischensequenz lasst Ihr Euch rechts ins Wasser fallen. Zieht Euch links die Öffnung hoch und entert im Schacht den linken Gang. Vorsicht: Stromfalle! Prägt Euch die Reihenfolge der Entladungen ein und sackt am Ende Nubs Artefakt sowie **zwei Schätze** ein. Zurück im Schacht schlagt Ihr den gegenüberliegenden Gang ein. Drückt den Türöffner und springt in den blauen Strahl. Schwimmt nach oben; achtet darauf, immer in der Mitte des Lichts zu bleiben und steigt fast ganz oben auf der Plattform links des Riesenroboters aus. Erklimmt die Leiter und klettert bei der nächsten wieder hinab, um Azekims Artefakt zu finden. Dreht Euch um, klettert die Leiter in der rechten Wand hinab und schnappt Euch den **dritten Schatz**. Geht zurück zum Roboter und schwingt Euch von dem Sims direkt über ihm zur anderen Seite rüber. Direkt nach dem Öffnen der Tür solltet Ihr mit Anlauf zur Plattform dahinter springen. Hüpft links herum weiter, bis Ihr in einen bläulich schimmernden Durchgang links springen könnt. Hüpft zur anderen Schachtseite und schwimmt im angrenzenden Pool zum gegenüberliegenden Ufer. Nehmt die beiden Schätze im Rundraum mit und tauscht Urgons gegen Nubs Artefakt aus. Lauft über die rotierenden Plattformen zurück,



Mystisch: Zwischen den Tunnels im 'Aetherium' wechselt Ihr am sichersten mit Sprüngen übers Eck.

ein Aufzug trägt Euch automatisch den Schacht hinab. Unten setzt Ihr das Urgon-Artefakt ein, bevor Ihr durch dreimaliges Knopfdrücken wieder hoch fahrt. Springt auf den Steg und von dort nach links in den grünen Gang. **Zwei Schätze** warten dort auf Euch. Hüpft mit einem kurzen Satz am Ende auf einen weiteren Steg und von dort links in den blauen Schacht. Drückt den Aufzugknopf und fahrt eine Etage nach oben. Es folgt ein kurzer Kampf mit Turner. Schnappt Euch anschließend dessen Habseligkeiten und schwebt an der markierten Stelle nach oben. Hüpft ins Innere der Säule, macht Euch unsichtbar und springt zum Schalter hinüber. Fliegt von dort erneut in die Höhe. Tauscht Marduks Kopf gegen das Azekim-Artefakt aus und nehmt die Tür hinter Euch. Im anschließenden Gang könnt Ihr rechts zu den **Schätzen 8 und 9** kriechen. Zurück im Roboter-Schacht setzt Ihr Marduks Kopf auf den Hals des Stahlviehs. In der Nische des Roboters findet Ihr den **letzten Schatz**. Folgt dem Roboter, setzt das letzte Maschinenteil in die Steuereinheit auf der Plattform rechts und zieht die Hebel. Geschafft.

Level 16: Aetherium

Willkommen in der 'Twilight Zone'. Schwimmt den Strahl vorsichtig nach unten und zieht eine Waffe. Kriecht in die Öffnung und schwebt mit dem **ersten Schatz** im Gepäck wieder nach oben. Von der Kreuzung gehen vier Tunnels mit farblich unterschiedlichen Markierungen ab. Nehmt zunächst den grünen Gang, schnappt das 'Tool from Beyond' und öffnet damit das Portal im pinkfarbenen Tunnel. Nehmt den **zweiten Schatz** sowie Medizin mit und schwimmt anschließend den roten Gang entlang. Dort erwartet Euch ebenfalls ein **Schatz** und ein Heilkraut. Nun geht's in den blauen Tunnel. Im Altarraum findet Ihr links und rechts auf tiefergelegenen Plattformen den **vierten Schatz** sowie Medizin. Öffnet das zweite Portal, schwimmt weiter und taucht in der großen Halle den rechten Gang hoch. Dort stellt sich Euch Marduk. Ignoriert ihn zunächst und taucht einen der Pools hinab. Knallt die Viecher ab und schnappt Euch den **fünften Schatz**. Lauft den Gang entlang am Portal vorbei und nehmt den **sechsten Schatz** auf. Öffnet nun das Portal und mopst dahinter den **siebten Schatz** und den Spiegel. Reflektiert damit Marduks Geschosse. Nach ein paar Treffern ist er erledigt. Setzt den hinterlassenen Juwel in die Ausbuchtung und peitscht die Elektrokugel, bis Indy einen Kommentar gibt. Taucht wieder nach unten und peitscht auf der blauen Bodenplatte den Ball, damit sich die Tür öffnet. Im Tunnel dahinter taucht Ihr hinab und nehmt auf halber Strecke in einem Gang den **achten Schatz** mit. Lauft die andere Seite entlang, bis Ihr die gefangene Sophia erreicht. Nach einem kurzen Gespräch peitscht Ihr den Ball links und springt in den just erreichbaren Pool hinter Euch. Schwimmt hoch, nehmt hinter dem Portal das Juwel mit und taucht zurück. Lauft den neuen Gang weiter, peitscht die zweite Kugel und schnappt Euch nach einem weiteren Tauchgang das zweite Juwel. Nehmt Ihr Euch nun die dritte Kugel vor, wird eine Sequenz eingespielt, nach der Ihr Euch das dritte Juwel aus dem neuen Pool holt. Nehmt dazu bei der Abzweigung nicht den rechten, sondern den Tunnel oben hinter Euch. Habt Ihr den Klunker, so schlagt Ihr die andere Röhre ein, öffnet die Tür und schwimmt ganz nach unten. Setzt die Klunker in die entsprechenden Türen und öffnet die Portale dahinter. Im grünen Raum findet Ihr **Schatz Nr. 9**. Zeit für Marduk: Klettert in der Mitte der Halle auf die größte Plattform und zieht die Peitsche. Dreht Euch immer mit ihm mit; sobald er schreit, schwingt Ihr den Elektroriemen. Nach ein paar Treffern ist er hinüber und Sophia frei. Nun bleibt Euch nur noch die Flucht durch die blaue Tür. Der **letzte Schatz** liegt kurz vor dem Ausgang hinter einem Felsen links.

Für alle, die von Indys Abenteuern nicht genug bekommen können, wartet nach dem Abspann die Bonuswelt 'Return to Peru'.



Abenteuer-Nachschlag: Nach dem Durchspielen lockt der 'Return to Peru'-Level als Bonuswelt.

STUPID INVADERS

PLAYER´S GUIDE



Endlich mal ein echtes Adventure auf dem Dreamcast: "Stupid Invaders" bietet Euch klassische Grafik-Abenteuer-Kost mit etlichen Möglichkeiten des Ablebens und teils absurden Kombinationsaufgaben. Damit Ihr Euch nicht auf der stundenlangen Suche nach einem winzigen Detail zu Tode ärgert, bieten wir hier den kompletten Walkthrough. *sf*

Tipps für den Anfang

GESICHERT IN DEN TOD: Im Gegensatz zu vielen Genrekollegen segnet Ihr häufig das Zeitliche, und das teilweise auf unvorhersehbare bzw. unfaire Weise. Speichert also häufig – Schnelligkeit und spärlicher VM-Platzverbrauch schonen dabei Eure Nerven.

MEHRERE AKTIONSMÖGLICHKEITEN: Bedenkt, dass Ihr über Druck auf den B-Button durch die verschiedenen Aktionen Eures Aliens schalten könnt. Manche Gegenstände lassen sich ansehen *und* einstecken.

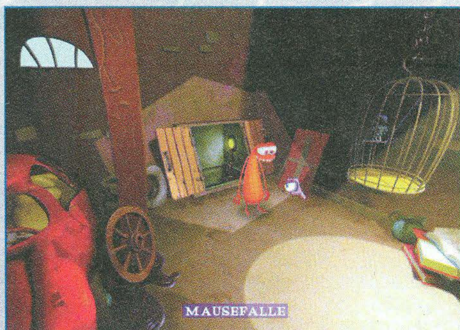
DIES IST DER KÜRZESTE WEG: "Stupid Invaders" wird seinen Cartoon-Wurzeln durch etliche Zwischensequenzen, amüsante Konversationen und diverse Gags mehr als gerecht. Die Komplettlösung spricht nur die Vorgehensweise an, die nötig ist, um das Abenteuer durchzuspielen. Verderbt Euch also nicht den Spaß und nutzt den Player's Guide nur an Stellen, wo Ihr hängen bleibt. Etliche Gegenstände lassen sich benutzen, ohne den Fortgang der Geschichte zu beeinflussen – probiert also fleißig herum!

1. Außerirdische Haus-Aufgaben

Der Unhold Bolok hat beinahe die gesamte Fünferbande in einem Eisblock festgesetzt. Weil gerade was Gutes im TV lief, entkommt aber der fernsehsüchtige Bud. Ihr beginnt mit dem orangefarbenen Dummkopf auf der Toilette. Hier schnappt Ihr Euch Gorgious' stahlverstärktes Klopapier, den Sauger und den Rohrreiniger. Kombiniert das Papier mit dem Sauggerät und werft es zum Fenster in der rechten oberen Ecke. Nun könnt Ihr aufs Dach hinausklettern. Aus dem Schornstein hört Ihr Rufe: Da Weihnachten sowieso längst vorbei ist, behandelt Ihr den feststeckenden Nikolaus mit dem ätzenden Putzmittel. Nun könnt Ihr den Kamin hinabsteigen. In der Gruft holt Ihr Euch die Schwefelsäure und ein Bild weiter links den Trichter sowie das Brecheisen. Geht nach rechts zurück und hebelt den Sarg auf. Weil Ihr schon Erfahrung im Zersetzungsgewerbe habt, stopft Ihr dem Toten den Trichter in den Mund und füllt die Säure ein. Nun könnt Ihr Euch den Schlüssel greifen, mit dem Ihr – nach der Benutzung von Stufen und einer Leiter links in der Gruft – ein Vorhängeschloss öffnet.

Greift Euch die Mausefalle, legt sie vor die Treppe und schaltet das Licht aus. Bolok kommt in den Keller und stolpert in die Falle – nun habt Ihr ein Weilchen Ruhe vor ihm.

Verlasst das Erdgeschoss über die Treppe und geht anschließend nach rechts ins Badezimmer.



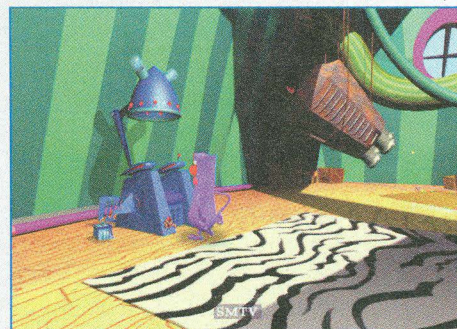
Von vornherein ist Euer Zeiger auf 'Sehen' eingestellt – die Mausefalle lässt sich aber auch einstecken

In der Waschmaschine findet Ihr einen Schlüssel. Über die Türe links nach der Treppe kommt Ihr in Candys Zimmer. Klaut ihm eine Unterhose aus dem Schrank und sperrt mit dem Schlüssel die Schublade der Kommode auf, um an den Fön zu kommen. Nun geht's eine Treppe höher. Im Raum mit dem Löwenfell marschiert Ihr nach links und durch die Türe, um in den düsteren Dachboden zu gelangen. In der Ecke links vom Fenster findet Ihr im Dunkel einen Lichtschalter. Klappt die Kiste zu, stellt Euch drauf und holt die Kurbel vom Regal. Diese wird in das Loch des Fensters gesetzt. Nun kommt Ihr aufs Dach hinaus: Benutzt das Brett mit dem Sims, um über die Leiter zum Kamin zu gelangen. Dummerweise hat sich hier ein Storch sein Nest gebaut – er zeigt sich äußerst unkooperativ und beleidigt Euch nach Strich und Faden. Um dem Schandmaul eine kleine Lektion zu erteilen, marschiert Ihr wieder ins Erdgeschoss und geht nach rechts. Durch die Türe hinten kommt Ihr in die Garage, in der Ihr Euch eine Silvesterrakete besorgt. Die Türe links führt in die Küche, in der Ihr links vom Kühlschrank in einer Schublade ein Feuerzeug findet. Geht nun zurück zum Treppenabsatz und nach links. Hier nehmt Ihr die linke Türe, um ins Wohnzimmer zu gelangen. Platziert die Rakete unter dem Kamin und zündet sie an, um dem Storch Feuer unterm Hintern zu machen.

Nun geht's wieder Richtung Dachboden, beim Löwenfell marschiert Ihr aber durch die rechte Türe, um in Buds Zimmer zu gelangen. Hinter dem Fernseher holt Ihr Euch das Verlängerungskabel. Nun wieder zurück aufs Dach: Über den vogelfreien Kamin kommt Ihr in das Zimmer, in dem Eure Kumpel eingefroren sind. Vorsicht: Bolok versteckt sich im Schrank. Um ihn unschädlich zu machen, bindet Ihr Candys Unterhose um das Möbel. Nun wieder durch den Kamin zurück ins Erdgeschoss und über die Türe in der Küche hinten links raus in den Garten. Hier verbindet Ihr die Unterhose mit dem Rasenmäher und startet diesen. Schrank samt Bolok werden so gefahrlos entsorgt. Nachdem Ihr nun nichts mehr zu befürchten habt, wandert Ihr durchs Haus in das UFO-Zimmer. Um Eure Freunde zu enteisen, benutzt Ihr das Verlängerungskabel mit der Steckdose und schließt dann den Fön an.

2. Im Dienste der Wissenschaft

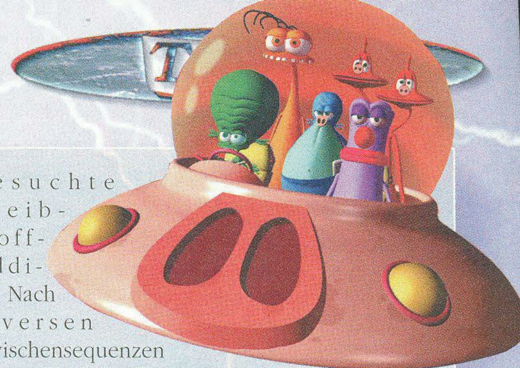
Etno will den Planeten nicht verlassen, bevor er nicht seine Dissertation aus dem Labor geholt hat. Nach einer haarsträubenden Fahrt auf der Kloschüssel übernehmt Ihr seine Kontrolle. Zunächst geht Ihr zu Eurem Computer und haltet ein Schwätzchen mit ihm. Er will den Safe nicht öffnen, weil Ihr vergessen habt, ihm die Telefonnummer seines Idols Maurice zu besorgen. Quasselt einfach drauf los, nennt den Computer nur nicht Heulsuse! An einem Ende des Raumes findet Ihr einen Koffer, den Ihr benutzt. Eine Maschine baut sich vor Euch auf – das SMTV. Nehmt die Batterie links davon und geht zur anderen Seite des Raumes am Teleskop vorbei bis zu einer Konstruktion mit zwei Hebeln. Links davon findet Ihr eine Steckdose, an der Ihr die Batterie aufladet. Zurück zum SMTV, Batterie angeschlossen und drauf gesetzt. Ihr verwandelt Euch in die Maus Maurice und bringt den dummen Rechner dazu, den Safe zu öffnen. Ihr holt Euch Etnos wichtige 'Schriften' – nach einem Intermezzo mit Bolok geht es endlich mit dem Raumschiff auf die Reise.

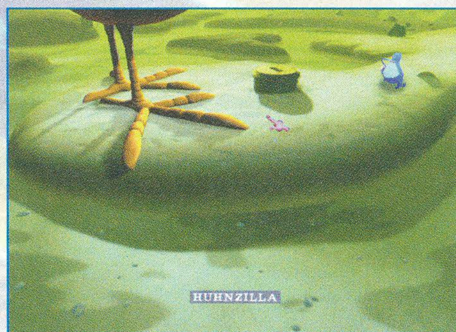


Mit dem SMTV verwandelt Ihr Euch in Maurice. Aber nur, wenn die Batterie geladen ist...

3. Kuhmist zu Zahnpasta

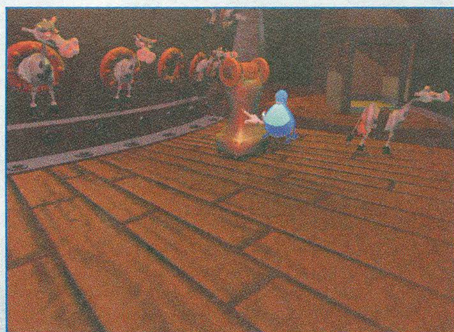
Der Flug dauert nicht allzu lange: Das Treibstoffgemisch ist instabil und so müsst Ihr in der Steppe notlanden. Ein wichtiges Element fehlt, um weiterdüsen zu können: Kuhmist. Zum Glück befindet sich in der Nähe der Dung-verarbeitende Betrieb der Paste Brothers, zu dem sich Candy und Gorgious aufmachen. Nachdem der grüne Alien kurz von der Bildfläche verschwindet, übernehmt Ihr die Rolle des blauen Fresssacks. Ihr solltet die Hände von den glubschäugigen Hühnchen lassen (sie reagieren explosiv auf den Begriff 'Schweineplazenta') und zum Turm weitermarschieren. Nun geht Ihr nach links auf die schmale Landzunge. Der



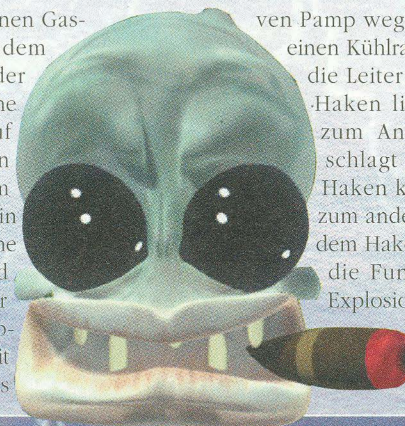


Redet mit Huhnzilla: Am besten Ihr erzählt dem Mutantengeflügel was vom Essen.

Kanaldeckel lässt sich nicht öffnen, deshalb verlasst Ihr das Bild wieder. Aber halt: Plötzlich taucht das riesige Mutterhuhn auf, redet mit diesem: Die 'Schweineplazenta' lässt das Vieh platzen, der Kanaldeckel wird mit weggesprengt. Nachdem sich Candy wieder zu Euch gesellt, geht es hinab in die Abwasserkanäle. Hier übernehmt Ihr zunächst die Rolle des Grünlings. Ihr kommt zu einer Türe, an der Ihr erst klopft und dann öffnet. In Folge wird Candy von dem sexbessesenen Nelson festgesetzt.
Also weiter als Gorgious: Nach einer Leiter steht Ihr in einem Raum mit einem Aufzug an der linken Seite. Nehmt den Lift, um in die Dung-Produktionshalle zu kommen. Über einen Weg geht es nach draußen. Hier findet Ihr drei Aufzüge: Die Plattform vor Euch, einen Lift auf der linken Seite und einen, wenn Ihr nach rechts weiter marschiert. Nehmt zunächst den Aufzug links. Über einen Steg und eine Treppe gelangt Ihr in ein Büro, in dem rechts ein großer Kessel steht. Nehmt die Schöpfkelle und trinkt zweimal Suppe, um den Topf leichter zu machen. Nun könnt Ihr ihn mitnehmen. Im folgenden Raum findet Ihr eine Reihe Skulpturen, die aus Mist hergestellt wurden. Geht die kleine Treppe hoch zur Dungkeule. Setzt Euch den Topf auf, nehmt die stinkende Keule und gebt danach dem plappernden Huhn eins auf den Schädel. Nun geht's wieder zurück zu der Plattform auf der Ausgangsebene. Fahrt mit dieser nach oben, nehmt die Wendeltreppe links und anschließend den rechten Steg. Dem Schweißer zieht Ihr die Keule über und klaut dann seine Gasflasche. Wieder die Wendeltreppe nach unten und durch die Türe halbrechts. Das liebreizende Hündchen entsorgt Ihr mit der Gasflasche: Nachdem Ihr diese in Reichweite der Bestie abgelegt habt, frisst das Vieh den Behälter und schwebt gefahrlos über Eurem Kopf. Nehmt die Hundehütte rechts mit und öffnet die Tür. In dem Lagerraum greift Ihr Euch


Mit der Winde zieht Ihr die mittlere Kuh am Nasenring aus ihrem Loch

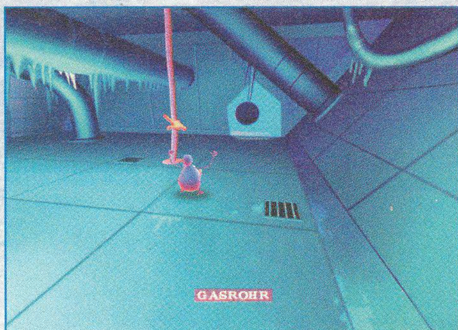
das Rollbrett; geht nach rechts und verwendet vor der großen Kiste die Hundehütte als Treppe. Steigt hoch und holt die Winde. Nun geht's wieder zurück zur unteren Ebene und nach rechts. Ihr seht hier einige Kühe an der Wand, die mittlere trägt einen Nasenring. Benutzt die Winde, um das Tier an seinem Ring herauszuziehen. Stellt anschließend die Kuh auf das Rollbrett und schubst sie in den Aufzug. Fahrt eine Ebene tiefer und schubst die Kuh, bis Ihr zu einer Stahltür kommt. Öffnet diese und kickt die Kuh ein letztes Mal. Nun den Haken ans Tier und den Hebel umgelegt – Yi-Hah.
Blende zu Candy: Der kleine Grüne ist in Nelsons Appartement gefangen. Geht ins Bad und holt Euch dort das Massageöl und die Rasierklinge aus dem Schubfach links. Geht zur anderen Seite des Liebeshöhle. Hier nehmt Ihr das aufblasbare Polster mit und wendet Euch dann zur Tür. Damit Nelson nicht aufwacht, behandelt Ihr das knarzende Scharnier mit dem Massageöl. Verlasst den Raum und geht nach links. Ein Bild weiter platziert Ihr das Polster auf dem Boden, setzt Euch drauf und benutzt die Rasierklinge. Ihr fliegt nach oben und wechselt die Dreamcast-GD.
Durch die Türe gelangt Candy in eine miefige Küche. Geht nach rechts, nehmt den Staubsaugerschlauch und marschiert weiter nach rechts. In der linken Ecke befindet sich ein Taucheranzug, den Ihr besteigt. Automatisch wandert Ihr nun in das große Becken im Vorraum. Geht zu dem gelben Unterseeboot und betretet es. Links findet Ihr ein Glas mit einem Kugelfisch; über die Leiter holt Ihr Euch den giftigen Kiemenatmer. Nun wieder raus aus Boot und Becken. In der Küche rechts legt Ihr den Kugelfisch auf den Eimer mit Fischen – der brutale Koch schnappt sich diesen und verschlingt ihn als Henkersmahlzeit. Geht weiter nach rechts, nehmt den Eimer mit und drückt den Schalter. Nun fahrt Ihr mit dem Aufzug in den zweiten Stock. Immer der Nase nach gelangt Ihr zu einer Markise, unter der Ihr Euch nicht durchquetschen könnt. Geht nach rechts und dann nach vorne, um in eine Presse zu gelangen. Nachdem Ihr aufs Knöpfchen gedrückt habt, seid Ihr platt wie eine Flunder und passt durch den Spalt der Markise. Im folgenden Raum geht Ihr nach links hinten und holt Euch dort eine Dose Chili, dann marschiert Ihr über Treppen und Stege in eine Halle. Links werkelt ein Mechaniker an einem Traktor; betätigt den Hebel links, um ihn unschädlich zu machen. Nun die Eisenstange von der Schwingtür rechts entfernt und durch diese zur Küche zurück. Links vom Ofen findet Ihr einen Gaszylinder. Verbindet mit dem Staubsaugerschlauch Zylinder und Ofen, dreht die Gasflasche auf, stellt die Dose Chili auf den Herd und betätigt den Schalter am Ofen. Mit dem heißen Chili geht Ihr zurück in die Halle. Rechts findet Ihr eine Markise, mittels Schalter wird sie geöffnet. Nun trefft Ihr Gorgious wieder und verabreicht seiner Kuh das Chili. Mit dem Eimer holt Ihr Euch das



gesuchte Treibstoff-Additiv. Nach diversen Zwischensequenzen landet Ihr als Gefangene im Labor des bösen Professors Sakarine, der nichts anderes will als Eure Gehirne.

4. Der Club Med des Todes

Stereo sprengt mit einem kräftigen Darmwind sein Gefängnis – ab jetzt übernehmt Ihr den Doppelköpfigen. Geht nach unten, dann nach oben durch die Türe. Nun immer der Nase nach, bis Ihr in einen Aufzug kommt. Drückt Knopf 1 und geht nach Verlassen des Lifts nach links in den Gasraum. Links hinten findet Ihr eine leere Flasche, die Ihr mit Lachgas (rechter Hahn) füllt. Nun wieder raus und in den rechten Eingang zum Sektionssaal. Am linken Ende des Simses findet Ihr einen Anschluss für die Gasflasche – nachdem Ihr über die Lüftung die Dämpfe verströmt habt, ist das Professorenkollegium außer Gefecht gesetzt. Fahrt nun mit dem Aufzug nach unten und klaut dem ohnmächtigen Igor einen Holzfuß und eine Plastikkarte. Nun kehrt Ihr wieder in den Knast zurück (Aufzug-Knopf 2). In einer Glaszelle befindet sich ein Ziegelstein – Ihr könnt diesen nehmen, nachdem Ihr die Codekarte an der Konsole rechts davon verwendet habt. Nun wieder zum Aufzug zurück und Knopf 3 gedrückt. Am Ende eines Ganges fahrt Ihr mit der Plattform ein wenig hoch und benutzt dann den Fuß von Igor mit dem Scanner.
Nun geht's als Candy weiter: Die dicke Fliege wird endlos bequatscht, bis sie Euch aus dem Matschloch bringt. Nun nach unten und rechts über die Treppe. In der rechten Ecke findet Ihr die Hülle eines weiblichen Roboters – schlüpft hinein und geht in die Hütte oben.
Ihr wechselt zu Gorgious: In dem Raum mit den Alienskeletten greift Ihr Euch die Eingeweide, den Schädel und den großen Knochen. Der Totenkopf wird in der Rinne mit radioaktivem Abfall gefüllt, dann geht's über den Sims links zu zwei Öffnungen in der Mauer. Kombiniert Knochen und Eingeweide und werft den entstandenen Haken zu den Stangen am oberen Loch. Nun gelangt Ihr in das untere: Hier wird der Holzkeil entfernt – eine dicke Betonstange fährt aus, über die Ihr zu einem Loch gegenüber gelangt. Hier nochmal einen Keil wegnehmen und schließlich die Stangen mit dem radioaktiven Pamp wegätzen. Jetzt kommt Ihr in einen Kühlraum, geht an dessen Ende, die Leiter hoch und holt Euch den Haken links. Wieder runter und zum Anfang des Raumes. Hier schlagt Ihr das Gasrohr mit dem Haken kaputt, marschiert wieder zum anderen Ende und drescht mit dem Haken auf die Eisentür. Durch die Funken kommt es zu einer Explosion, die Euch den Weg freisprengt. Im nächsten Raum findet Ihr links eine Feueraxt, die Ihr Euch



Um aus dem Kühlraum zu kommen, zerstört Ihr die Gasleitung und erzeugt dann ein paar Funken.

dank dem kleinen Hammer daneben aneignet. Geht zum Raumende – drei freche Möbel versperren Euch den Weg. Durch Zücken der Axt gegen den Hocker kommt Ihr weiter. In den folgenden zwei Räumen dürft Ihr die Aliens in den Glaskugeln durch Knöpfchendrücken zerplatzen lassen – der Ausgang links führt zu einem weiteren Wechsel der Spielfigur.
Nach vollzogener Roboterliebe verlasst Ihr mit Candy das Bett, holt Euch ein bisschen Geld aus der Couch und geht nach draußen. Die Fliege wartet: Gebt Ihr die Moneten und lasst Euch dafür in die Röhre links befördern. Ihr kommt nun in einen Raum mit Teleportern, die Ihr in folgender Reihenfolge benutzt: 1, 8, 13, 21.
Nun dürft Ihr über Stereo befehlen: In einer Steuerungszentrale sucht Ihr den Teleporter am Boden und lasst Euch auf die obere Plattform beamen. Rechts hinten findet Ihr einen Fußschalter, der einen Knopf freigibt. Legt den Ziegelstein drauf und nehmt den Teleporter nach unten. Es hat sich eine Tür geöffnet, durch die Ihr zu einem simplen Sensospielchen gelangt. Habt Ihr das überstanden, öffnet sich eine weitere Türe. Geht durch und setzt Euch in den Sessel des Professors.
Zuletzt wird Bud befreit. Ihr kommt mit ihm in einen Raum voller Alien-Toiletten. Springt in die breite Schüssel, um auf die Rohrleitungen zu gelangen. Haltet Euch rechts. Ihr kommt in ein unübersichtliches Labyrinth, durch das Ihr ein Weilchen wandert, bis Euch eine Schnecke Huckepack nimmt. Nach atemberaubender Fahrt am Ziel angekommen, springt Ihr durch das Golfloch in eine Glaskugel voller Aliens. Esst einen, um einen Raum höher zu kommen. Hier quatscht Ihr mit dem Roboter auf der linken Seite, bis dieser seine Schuhe auszieht und in den Ventilator gesaugt wird. Geht hinter den Ventilator und entfernt den Roboter – Ihr werdet im Luftstrom an die Erdoberfläche geblasen. Von hier oben aus geht Ihr erst nach rechts, dann dreimal nach Osten und zweimal nach Süden. Bewegt den Stein von der Wippe, um den Schädel des Skeletts abzugreifen. Nun nach links und fünf mal weiter Richtung Westen; zweimal geht Ihr nach Norden, um einen Schlauch einzusacken. Nun nochmal nach Norden und dreimal nach Osten zum Loch zurück. Geht nach rechts ins nächste Bild, von dort aus nach schräg oben und benutzt die Flüstertüte.
Nun schlüpft Ihr wieder in Etnos Rolle. Geht schnell nach unten aus dem Bild und springt auf die Feder, die Euch aus dem glühenden Toaster katapultiert. Geht nach unten und in den Teleporter. Nehmt die Plattform gegenüber, marschiert nach unten, über die Treppe, wieder nach unten und dann über zwei Plattformen und eine Leiter bis unters Dach. Befreit die eingeklemmte Ratte und kehrt zum Teleporter zurück. Stellt Euch hier auf die kleine Plattform und drückt den grünen Knopf. Verlasst den Raum durch die Schleuse unten. Ihr wechselt kurz in Stereos Rolle. Geht um den Schreibtisch herum, drückt den grünen Knopf und marschiert in den Ausgang gegenüber.
Jetzt seid Ihr wieder Bud: Geht das Bild nach unten, dann rechts. Nun nach Osten, Norden und Westen – ihr kommt zu einem Rohrende. Befestigt den Schlauch, zwackt mit dem Schädel ein Stück ab und betätigt Euch als Bungeespringer. Nun nach links auf die Rolltreppe, am Ende ein Bild nach unten und in die linke Öffnung. Befreit Eure Kumpel über das Bedienfeld im unteren Bild. Eure Fünferbande eilt zum Raumschiff, doch der verschlagene Alien, der Bud befreite, klaut die Schlüssel. Nun müsst Ihr als Candy die danebenstehende Rakete klar machen. Klettert zwei Leitern runter, nehmt die Plattform und greift das große Benzinfass am Ende Eures Marsches – Candy bringt es selbstständig zur Rakete. Nun das Rohr mit dem Fass verbunden, eine Leiter höher, das Rad drehen und noch eine Etage weiter rauf. Hier legt Ihr den Hebel um und geht ins Cockpit. Ein Druck auf den roten Knopf und Ihr dürft Euch an der Endsequenz ergötzen.

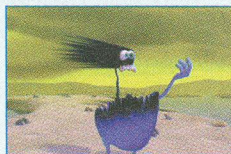


Im Angesicht des Todes

BILDSCHIRMGEWALT: Was bei TV-Cartoons gang und gebe ist, wiederfährt Euch auch häufig bei "Stupid Invaders" – der Charakter gerät in die übelsten Situationen und wird durchlöchert, verstümmelt oder verbrannt. Im Gegensatz zum Fernsehvorbild erholt sich Eure Figur aber nicht sofort wieder von der Gewalteinwirkung, sondern stirbt den Bildschirmtod. Hier haben wir für Euch ein paar Schicksale der 'dummen Aliens' gesammelt – wer sich den Spaß nicht verderben will, hört jetzt auf zu lesen!

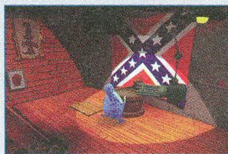

TOD: Erfroren
TÄTER: Eispistole
TIPP: Das Böse lauert gewöhnlich hinter Türen oder in Schränken


TOD: Explodiert
TÄTER: CPU mit Emotion Engine
TIPP: Nenne einen Rechner nie Heulsuse

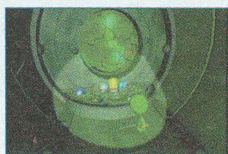

TOD: Explodiert
TÄTER: Küken mit Knalleffekt
TIPP: Mit Essen spricht man nicht



TOD: Zerfleischt
TÄTER: Rosafarbener Rüde
TIPP: Hunde die schweben, beißen nicht


TOD: Durchlöchert
TÄTER: Selbstschussanlagen gegen Diebstahl
TIPP: Kochtopf zu Kopftopf


TOD: Unterkühlt
TÄTER: Fisch-Filetierer
TIPP: Kugelfisch-Sushi bereitet selbst stählernen Mägen Schmerzen


TOD: Ertrunken
TÄTER: Linker Hebel
TIPP: Finger weg von nicht gekennzeichneten Schaltern


TOD: Durchlöchert
TÄTER: Mechaniker
TIPP: Die Arbeit unter Hebebühnen kann extrem gefährlich sein


TOD: Abgestürzt
TÄTER: Lift
TIPP: Nur ganzzahlige Stockwerke besuchen


TOD: Seziert
TÄTER: Wissenschaftler ohne Ethos
TIPP: Wer lacht, mordet nicht


TOD: Zerschmettert
TÄTER: Schlauch
TIPP: Ein Bungee-Seil ist lieber zu kurz als zu lang


TOD: Verbrannt
TÄTER: Toaster
TIPP: Aliens sind normalerweise in drei Sekunden gar


TOD: Gelangweilt
TÄTER: Entwickler mit fragwürdigem Humor
TIPP: Über sich ergehen lassen

GAME BUSTER

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Geldbeutel oder unbegrenzt Zeit – via Schummelcode seid Ihr unbesiegbar. Wie üblich versuchen wir Codes zu vermeiden, die nur auf neueren Modulen funktionieren oder die keinen praktischen Nutzen haben. Die Haarfarbe des vierten Obermotzes zu manipulieren, ist zwar prinzipiell witzig, bringt aber im Spiel letztlich nichts.

YOU DON'T KNOW JACK

BEMERKUNGEN	CODE
Unendl. Nägel	
Spieler 1	D008C004 0000
	3008C004 0001
Spieler 2	D008C00C 0000
	3008C00C 0001
Spieler 3	D008C014 0000
	3008C014 0001
Keine Nägel	
Spieler 1	D008C004 0001
	3008C004 0000
Spieler 2	D008C00C 0001
	3008C00C 0000
Spieler 3	D008C014 0001
	3008C014 0000

TIME CRISIS PR. TITAN

BEMERKUNGEN	CODE
Leben	D001E83C 6768
	8001E83C 0000
Munition	D001E514 6760
	8001E514 0000
Credits	D002C53C FFFF
	3002C53C 0001
Zeit	D0022C74 0004
	30022C74 0000

C-12: FINAL RESISTANCE

BEMERKUNGEN	CODE
Unendl. Schild	D00F3600 0000
	800F3600 03E8
	D00326D4 0010
	300326D4 0000
Unendl. Energie	D0032744 0004
	30032744 0000
Gegner tot	D00329C0 000E
	300329B6 0024
Unendl.Munition	
AG-35	D0073514 0018
	30073514 0000
	D0073884 001A
	30073884 0000
RV-40	D007B850 001C
	3007B850 0000
	D007BF60 001C
	3007BF60 0000
XK-50	D0078C08 001E
	30078C08 0000
	D007A21C 001E
	3007A21C 0000
Ionenkanone	D0075780 0020
	30075780 0000
	D0075320 0020
	30075320 0000

T.J. LAVIN'S ULT. BMX

BEMERKUNGEN	CODE
Fahrer Lavin	
Alle Strecken	300AC403 00FF
	800AC404 FFFF
	800AC406 FFFF
	800AC408 FFFF
Alle Zahnräder	800AC410 070A
	800AC412 0707
	800AC414 0707
	800AC416 0707
	800AC418 0707
	800AC41A 0707
Alle Medaillen	800AC41C 0303
	800AC41E 0303

SUBMARINE COMMANDER

BEMERKUNGEN	CODE
Max. Statistik	30094A60 0064
	30094A64 0064
	30094A68 0064
	30094A6C 0064
	30094A70 0064
	30094A74 0064
	30094A78 0064
	30094A7C 0064

PROFI TIPP

The Bouncer

Ihr prügelt Euch zum wiederholten Mal durch die Straßen, die Mikado-Sölder wollen aber einfach nicht weichen? Keine Bange, wir haben für Euch ein paar Tipps zusammengetragen. Neben allgemeinen Hinweisen gibt's alternative Routen und Endsequenzen. So bekommt Ihr garantiert jedes Detail von "The Bouncer" zu Gesicht! *sb*

ALLGEMEINE TIPPS

• SETZT EURE KUMPELS GEZIELT EIN
Wenn Ihr Euch schon zu sehr verausgabt habt, die Gegner aber nicht weichen wollen, benutzt Eure Kumpels einfach als Schutzschild. Greift dann im richtigen Moment wieder an, damit Ihr den finalen Schlag machen und somit die 'Bouncer Points' einsacken könnt.

• AUSWEICHEN STATT DECKEN
Benutzt Euren Defensiv-Move nur, wenn unbedingt nötig, da die Energie dafür begrenzt ist. Bleibt lieber in Bewegung und seht zu, dass Ihr den Schlägen ausweicht.

ALTERNATIVE ROUTEN

• LEVEL 4 – AUF DEM FÜHRERLOSEN ZUG
Die Bremsen sind deaktiviert und Ihr habt nur wenige Sekunden, die Wagen abzukoppeln. Um die Schlüsselkarte zu erhalten, müsst Ihr einfach alle drei Lunch-Boxes durchsuchen. Habt Ihr es nicht rechtzeitig geschafft, kommt Ihr in einen längeren und härteren Abschnitt mit mehr Gegnern.

• LEVEL 9 – NACH DEM ERSTEN KAMPF GEGEN DAURAGON
Nachdem der blonde Fiesling erledigt ist, müssen sich die drei Helden kurze Zeit getrennt voneinander durchschlagen. Während Ihr mit Sion und Volt nur prügeln müsst, dürft Ihr mit Kou sogar ein unterhaltsames Minispiel absolvieren – Auswirkungen auf den weiteren Ablauf hat dieses Spiel aber nicht.

• ABSPANN – SION KÄMPFT GEGEN SEINEN MEISTER
Hier begegnet Sion seinem Meister im Traum und kämpft gegen ihn. Um in den Genuss dieses Schlagabtausches zu gelangen, müsst Ihr die Bonus-Sequenz von Sion freispielen. Viel Erfolg!

ALTERNATIVE ENDSEQUENZEN

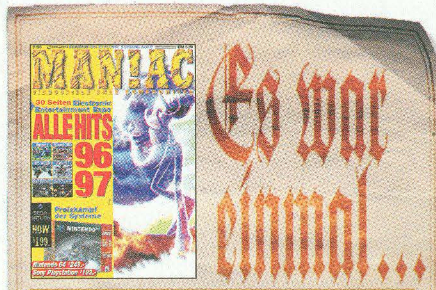
• DOMINIQUES ENDSEQUENZ
Wählt nach Level 9 Sion.

• DOMINIQUES END SEQUENZ UND BONUS-ENDE SION
Nach Level 9 müsst Ihr mit Volt weiter machen. Der nächste wichtige Scheidepunkt ist vor Level 14. Hier kämpft Ihr gegen die Panther-Frau Kaldea. Vor diesem Level solltet Ihr Volt oder Kou wählen.

• KALDEAS ENDSEQUENZ
Nehmt Volt in Level 9 und Sion in Level 14.

• LEANNS ENDSEQUENZ UND ALLE BONUS-ENDEN
Schlagt Euch in Level 9 mit Kou und kloppt in Level 14 mit Kou oder Volt.

• LEANNS ENDSEQUENZ UND BONUS-ENDE KOU
Nehmt Volt in Level 9 und Sion in Level 14.

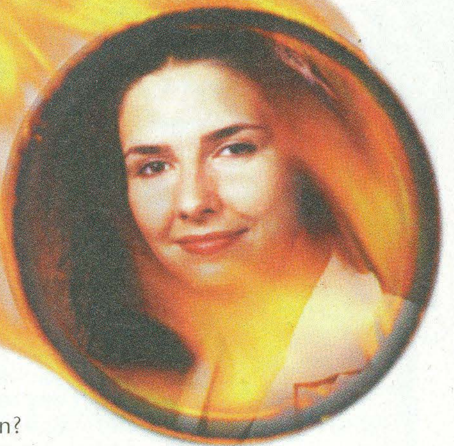


MAN!AC vor fünf Jahren

Wie sich die Bilder gleichen: Bereits vor einem halben Jahrzehnt dominierte die weltgrößte Spielemesse die 7er-Ausgabe – satte 30 Seiten widmeten wir dem Spektakel und berichteten über Preisstürze, sehnsüchtig erwartete Titel und die endgültige Verabschiedung von der innig geliebten 16-Bit-Generation. Dass die Polygon-protzenden Nachfolger allerdings alles andere als fehlerfrei sind, zeigten wir in unserem Report '32-Bit-Abgründe'. Für Clipping-Fehler, verzerrte Texturen und mangelnden Spielgehalt mussten sich die neuen Konsolen vor dem gnadenlosen MAN!AC-Gericht verantworten. Welches Potenzial in Playstation und Saturn wirklich steckt, demonstrierten schließlich die Previews von "Wipeout 2097" und "Nights".

DAS JÜNGSTE GERICHT

BETTINA NONN (PRODUCT MARKETING MANAGER, THQ)



Nach dem Ableben verschiebt sich Dein Release-Termin aus dem Fegefeuer, bis Du Deine Sünden angemessen bereut hast. Durch das Spielen welcher drei Titel tust Du am effektivsten Buße für Dein lästerliches Leben?

1. Grog's Revenge (US GOLD, 1984)

"Auf dem Steinrad bin ich durch dunkle Höhlen geflüchtet, habe mich auf steilen Gebirgspfaden zwischen tückischen Felsen hindurchmanövriert – und irgendwann kam schließlich dieser Steinzeit-Wurzelsepp daher, pelzbehangen und bärtig, ließ einen Mega-Macho-Brüller ab und das war's dann. Grog!!!"

2. Half-Life (dt.) (SIERRA, 1999)

"Auch mir wird oft schlecht bei 3D-Shootern (scheint eine Betriebskrankheit zu sein) – da hilft nur eine harte Multiplayer-Desensibilisierungskur. Nachdem ich vorsichtig pirschend mit 'Rogue Spear' angefangen habe, bin ich zur stärkeren Dosis mit 'Half-Life' (dt.) übergegangen. Schließlich will ich bei 'Red Faction' nicht grün anlaufen!"

3. Diablo 2 (BLIZZARD, 2000)

"Könnte auch 'Diablo's Revenge' heißen: Als ich meinen Rechner neu installieren musste, waren meine Spielstände weg. Statt wacker gerüstet am Ende des 2. Kapitels stand ich wieder ganz am Anfang. Und als ich wieder durch war, wollte keiner mehr mit mir per LAN zocken, da alle das Spiel bis dahin schon inund auswendig kannten."

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN

Achtung! Der Bundesgesundheitsminister warnt: Wiederholtes Zocken von "Bomberman Story" auf dem GBA führt zu Bewusstseinsänderungen und außerplanmäßigen Friseurbesuchen. Sollten Sie Personen mit unten aufgeführter Haartracht sehen, dann informieren Sie umgehend das Seuchen-Ministerium.



NexT Time 8/2001

ERSCHEINT AM 4. Juli

Die größte Videospielmesse der Welt ist auch Thema der nächsten Ausgabe: In unserer ausführlichen **E3-Nachlese** berichten wir über die Spiele, die diesmal zu kurz gekommen sind und versorgen Euch zudem mit einer Komplettübersicht zu allen vorgestellten Titeln – freut Euch auf brandaktuelle Neuigkeiten rund um Gamecube, Xbox und PS2! Im Testteil ist die Sauregurken-Zeit endgültig vorbei: Für PS2 stehen Sonys Edel-Raser **Gran Turismo 3 A-spec** und Capcoms blutiges Samurai-Gemetzel **Onimusha Warlords** (Bild) auf dem Prüfstand. Auch Segas 128-Bit-Kiste läuft mit dem superschnellen **Sonic Adventure 2** und dem Arena-Shooter **Outtrigger** zur Höchstform auf. Daneben gibt's den Deutschland-Einstand einer neuen Konsole zu feiern: Nintendos **Game Boy Advance** sorgt dank hervorragender Software für stressfreien Urlaubsstau – wir nehmen alle Starttitel ausführlich im Testteil unter die Lupe. Wer dann noch nicht genug vom Lesen hat, sollte unseren Artikel über **Videospielliteratur** auf keinen Fall verpassen!



JAPAN



Platz	Titel / Genre	Hersteller / Termin
1	Gran Turismo 3 A-spec	Sony
	Rennspiel	Juli
2	SD Gundam G-Generation F-IF	Bandai
	Strategie	nicht geplant
3	Hamster Tarou 2	Nintendo
	Adventure	nicht geplant
4	One Piece Grand Battle	Bandai
	Beat'em-Up	nicht geplant
5	Dragon Quest Monsters 2 – Adventure	Enix
	Rollenspiel	nicht geplant
6	Super Mario Advance	Nintendo
	Jump'n'Run	Juni
7	Dragon Quest Monsters 2 – Journey	Enix
	Rollenspiel	nicht geplant
8	Kuru Kuru Kururin	Nintendo
	Geschicklichkeit	Juni
9	Bomberman Story	Hudson
	Action-RPG	nicht geplant
10	Animal Forest	Nintendo
	Lebenssimulation	nicht bekannt